ATARI JOURNAL 2'92

ATARI journal

sfr 6,–
öS 48,–
DM 6,–

Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT

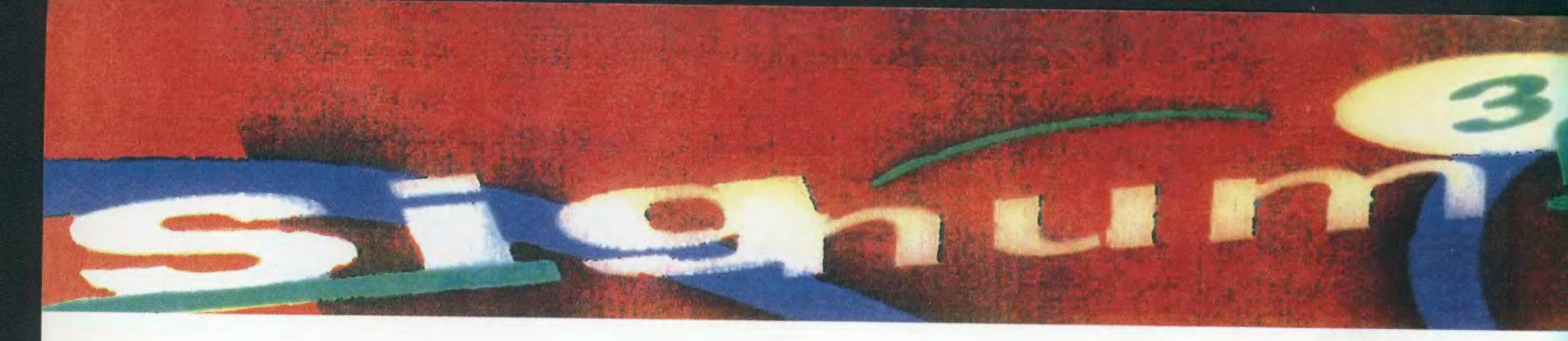
Schrifterkennung
Vier OCR-Programme im Vergleich

HP DeskJet 500C
Viel Farbe für wenig Geld

Exklusiv
Was bringt Tempus Word 2.0?

Software-Test
MultiGEM, Harlekin II, Signum!3

Der ST-Book: Auslieferung noch im Januar?



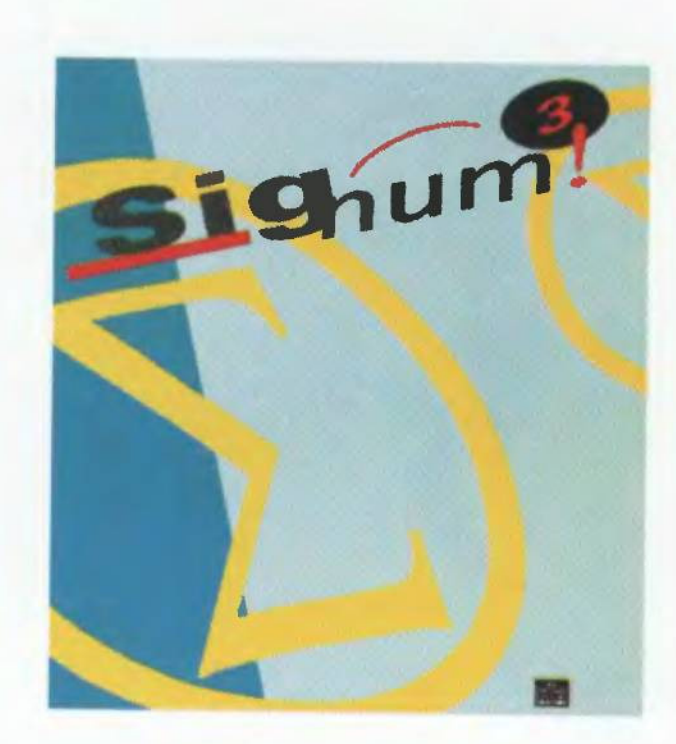
Seit Signum! 1986 zum ersten Mal vorgeführt hat, was eine umfassende Textverarbeitung unserer Meinung nach können muß, ist einige Zeit ins Land gegangen; Signum! und der Nachfolger Signum!2 haben viele Anwender gefunden, und nicht zuletzt deren maßgebliches Urteil und ihre Erfahrung stecken nun im neuen Signum!3, das sich in seiner Eigenständigkeit von seinen Vorgängern deutlich unterscheidet. Dabei ist Signum!3 natürlich auch als Upgrade von Signum!2 zu verstehen.

Signum!3 hat eine **neue Konzeption** und ist völlig neu programmiert worden. Wir ließen uns von der Vorstellung leiten, daß Signum!3 ein leicht zu bedienendes Textsystem werden sollte, das alle Arten von Dokumenten erzeugen kann. Einen einfachen Brief ebenso wie die Buchübersetzung, die theologische Diplomarbeit und die Bedienungsanleitung, oder einen Fachaufsatz im Bereich der Mathematik.

So umfaßte unser Pflichtenheft eine große Anzahl von neuen Anwendungen; wir haben sie realisiert, und zählen sie der Einfachheit halber nur auf: Signum!3 hat eine komfortable, automatisch ablaufende Formatierungsfunktion (Lineale), ein Index-/Inhaltsverzeichnis, eine Fuß-Endnotenverwaltung, den vektororientierten Zeichenteil; es ermöglicht **automatischen Spaltensatz** und arbeitet mit automatischer Silbentrennung. Eine Rechtschreibhilfe steht ebenso zur Verfügung wie eine Seitenübersicht und die Möglichkeit, vier Texte gleichzeitig zu bearbeiten. Signum!3 erlaubt **Textbausteine** und die Verwendung von bis zu 63 Zeichensätzen gleichzeitig (Vorsicht: Geschmackskommission!). Das Programm bietet die Möglichkeit zum **Kerning**, verwendet eine Sonderzeichenautomatik, ist in der Lage, Dokumente quer oder vorab schnell im Draft-Modus auszudrucken.

Signum!3 ist also sehr vielseitig, und mittendrin steht dabei der Anwender, dem es überlassen bleibt, ob und wie er seine Texte formatiert, wo er seine Zeichen positioniert, und wie sie tatsächlich ausgedruckt werden. Eine Eigenschaft, die bereits Signum!2 innehatte. Zur Bearbeitung von Formeln steht der **Formel-Edit Modus** zur Verfügung.

Signum!3 vereinigt nun beide Eigenschaften in einem Programm: komfortable Funktionen zum Schreiben von ganz normalen Texten, und die Möglichkeit, an beliebigen Stellen des Textes das Korsett



der automatischen Formatierung zu verlassen, um die Zeichen höchstpersönlich und ohne Beeinflussung durch das System zu schreiben.

Wer jetzt neugierig geworden ist, und bereits mit Signum! oder Signum!2 Dokumente hergestellt hat, wird sich nun fragen, ob Signum!3 diese Dokumente mag? Signum!3 sagt: „Ich will", und zeigt auch in anderer Hinsicht **Kompatibilität**, etwa bei der Grafik. Alle Signum!2 Fonts können verwendet werden. Das Programm läuft mit allen TOS-Versionen, und auf jeglichem Monochrom-Monitor. Auf dem Farbmonitor ist Signum!3 im VGA-Modus des Atari TT zu sehen. Der Vollständigkeit halber weisen wir darauf hin, daß bei der Benutzung eines 1 Megabyte großen Rechners die Leistungen von Signum!3 nur eingeschränkt zu erwarten sind.

Signum!3 ist also etwas Bewährtes und gleichzeitig etwas völlig Neues, und wenn Fakten überzeugen, dann auf zum nächsten Händler ! Sollten noch Fragen sein, dann senden wir Ihnen natürlich gerne noch mehr ausführliche Informationen zu Signum!3. Apropos: Der Preis von Signum!3 beträgt 548,- DM; Anwender von Signum!2, die das neue Programm als **Upgrade** erwerben wollen, wenden sich bitte vertrauensvoll direkt an uns .

mmad



Application Systems Heidelberg
Software GmbH
Postfach 102646
6900 Heidelberg
Telefon: 0 62 21/30 00 02
Fax: 0 62 21/30 03 89

in der Schweiz:
DataTrade AG
Landstraße 1
5415 Rieden/Baden
Telefon: 0 56/82 18 80
Fax: 0 56/82 18 84

in Österreich:
Temmel GmbH
St. Julienstraße 4a
5020 Salzburg
Telefon: 06 62/71 81 64
Fax: 06 62/8 82 66 93

Software nach DIN?

Nach dem Erscheinen des Artikels 'Benutzeroberflächen – Reine Geschmackssache?' (Atari Journal 10/91) ist eine regelrechte Diskussion um die Gestaltung von Benutzeroberflächen entbrannt, die sich in immer neuen Leserbriefen äußert. Ich möchte an dieser Stelle einige neue Aspekte aufgreifen, die sich während der Produktion dieser Ausgabe herauskristallisiert haben.

Was in vielen anderen Bereichen des täglichen Lebens als absolut normal gilt, scheint in der Computer-Branche in Frage gestellt zu sein: die Einhaltung von bestimmten Standards. Egal, ob es sich dabei um verbindliche Normen wie DIN oder um De-facto-Standards handelt – ohne Standards wäre das Leben viel, viel komplizierter. Denken Sie nur an ein Auto, bei dem die Kupplung in der Mitte, das Gaspedal links und das Bremspedal rechts ist. Oder wie wär's mit Schreibmaschinenpapier, dessen Breite zwischen 19 und 22 cm variiert? Was würden Sie von einem elektrischen Gerät halten, das nicht an die üblichen (genormten) Steckdosen anzuschließen ist? Daß Normen in vielen Bereichen sogar lebenswichtig sein können, braucht wohl nicht mit weiteren Beispielen belegt zu werden.

In dem oben genannten Artikel nun wurde ein Aspekt der Normung im Computer-Bereich angesprochen, die Benutzeroberfläche. Mindestens genauso wichtig ist jedoch für Programmierer die Einhaltung bestimmter Standards bei der Art und Weise der Programmierung. Obwohl es hier sicher Überschneidungen mit der Gestaltung der Benutzeroberfläche gibt, liegen die Probleme doch auf einer anderen Ebene: So ist es beispielsweise relativ leicht möglich, ein Programm mit einer Oberfläche zu versehen, die zwar genauso aussieht wie GEM, aber eben nicht GEM ist. "Schön", mögen Sie vielleicht denken, "und wen stört das?" Möglicherweise unmittelbar niemanden. Wenn dann aber eine neue Maschine, eine neue TOS-Version wie TOS 2.06 oder eine Multitasking-Erweiterung wie MultiGEM auf den Markt kommt, dann laufen plötzlich einzelne Programme nicht mehr. Der Grund: Die Programmierer haben bestimmte Standards außer acht gelassen und sind stattdessen von bestimmten Annahmen ausgegangen, die vielleicht auf ein einzelnes Rechnermodell zutreffen, sich aber nicht verallgemeinern lassen. Typisches Beispiel sind Programme, die nur mit einer Bildschirmauflösung funktionieren.

Relativ häufig findet man auch Programme, die nicht 'miteinander' laufen. Dies ist für den Anwender besonders dann ärgerlich, wenn er sich möglicherweise zwischen zwei guten und wichtigen Programmen entscheiden muß, die zwar einzeln wunderbar funktionieren, aber zusammen den Dienst verweigern. Glücklicherweise sind die meisten Software-Hersteller um eine schnelle Beseitigung solcher Probleme bemüht, doch wäre auch hier die Vorbeugung in Form von sauberer Programmierung die bessere Lösung.

Ein weiterer Bereich, in dem Standards zu oft ignoriert werden, sind Dateiformate und Spezifikationen zum Datenaustausch zwischen Programmen. Obwohl es zahlreiche sinnvolle und für jedermann zugängliche Normen gibt, werden diese leichtfertig ignoriert oder – fast noch schlimmer – falsch interpretiert. Dies kann auch bei ansonsten sehr guten und leistungsfähigen Programmen ein großes Manko sein, wie das Beispiel unseres OCR-Tests in dieser Ausgabe zeigt. Im Rahmen dieses Tests stießen wir dann übrigens auch wieder auf das klassische Beispiel eines Programms, das trotz hervorragender 'innerer Werte' durch seine eigenwillige Benutzeroberfläche die Bedienung – völlig unnötig – erschwert.

Also Software nach DIN? Vielleicht ja. Denn auch die meisten DIN-Normen legen nur einen bestimmten Rahmen fest, den vielzitierten kleinsten gemeinsamen Nenner. Viele Beispiele des täglichen Lebens zeigen, daß auch bei Beachtung von Standards noch ein sehr großer Spielraum für die Gestaltung eines Produktes bleibt. Lediglich elementare Faktoren in der Bedienung und Funktion müssen – auch im Computer-Bereich – standardisiert werden, sonst bleibt dem Computer der Weg zum Werkzeug für Jedermann versperrt.

C. Strasheim

Christian Strasheim

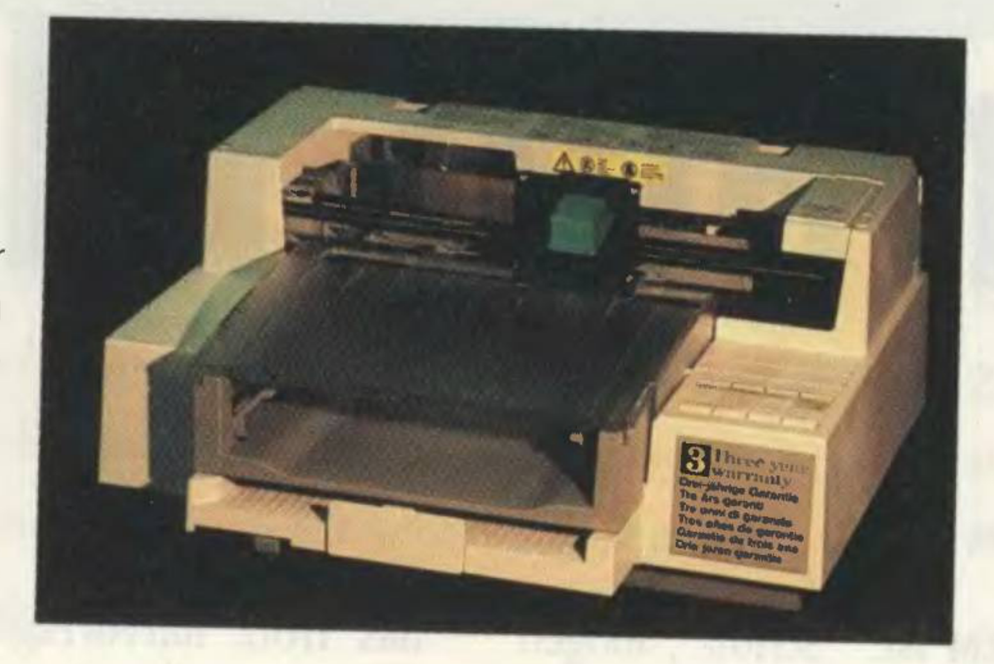
INHALT

AKTUELL

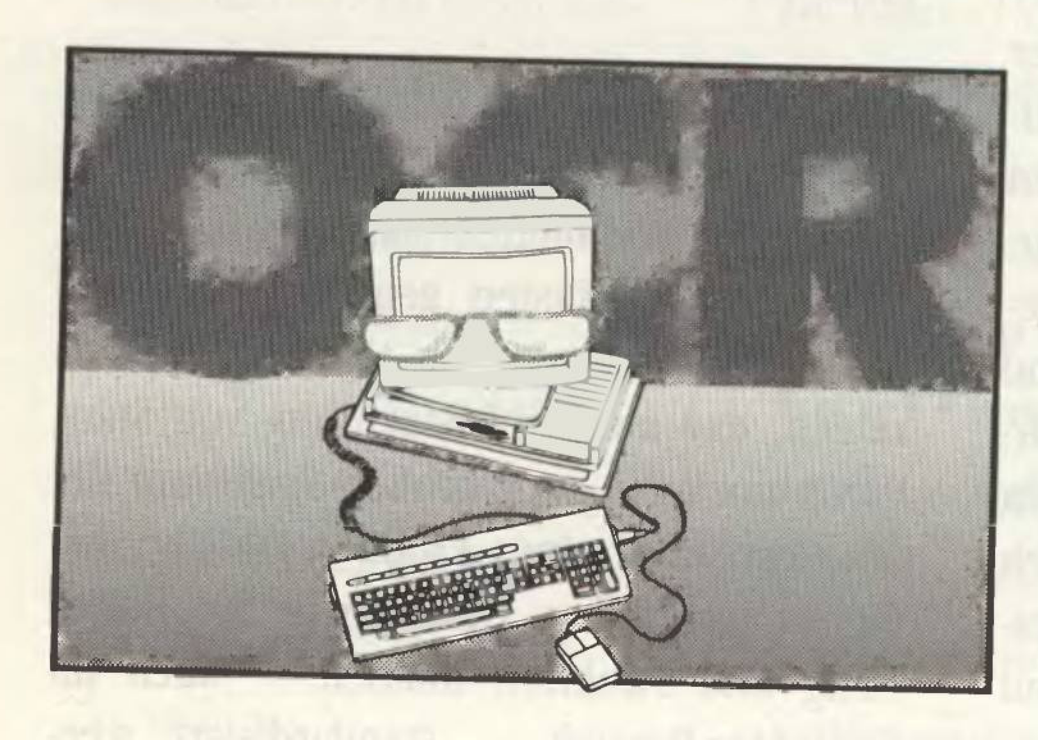
SOFTWARE

HARDWARE

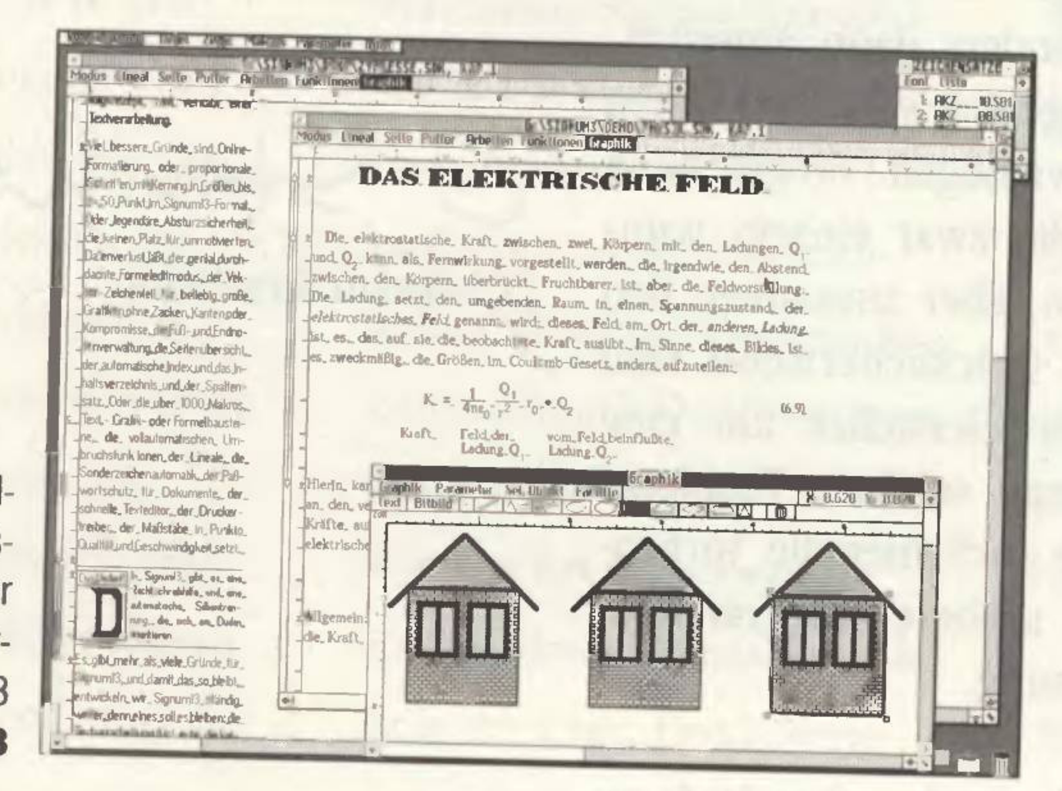
REPORT



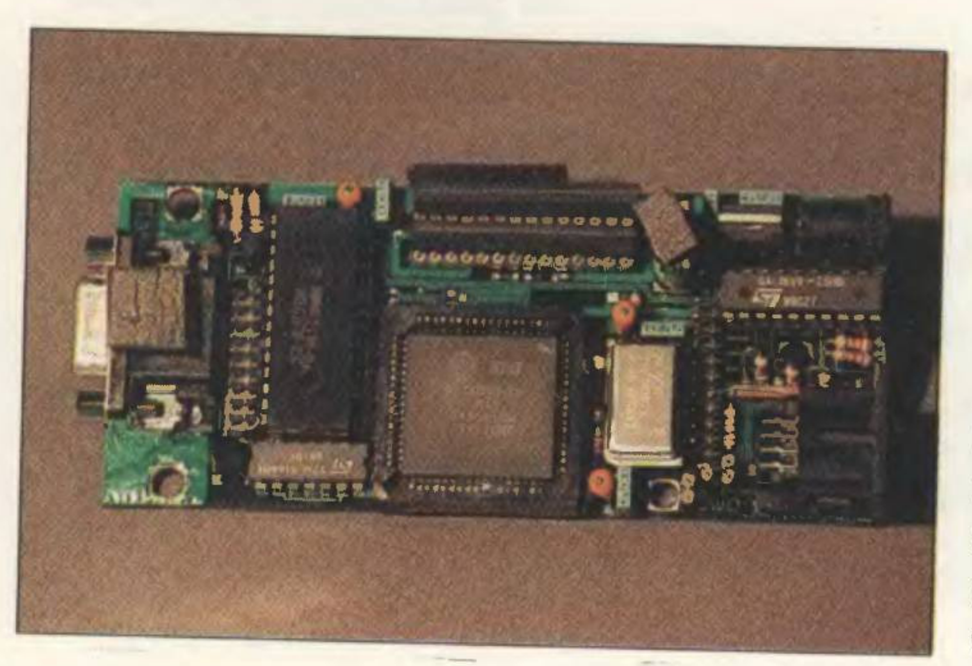
Der farbige Tintenstrahler HP DeskJet 500C wird den Markt der Low-Cost-Farbdrucker sicher revolutionieren. Aber auch für den normalen Schwarz-Weiß-Druck eignet sich das neue Gerät exzellent. **Seite 26**



Syntex, Augur, Sherlook und Sherlook Pro – so die Namen der Testkandidaten bei unserem Vergleichstest von Texterkennungsprogrammen. **Seite 111**



Nach der Kurzvorstellung in der letzten Ausgabe folgt diesmal der versprochene ausführlich Test von Signum!3 ab **Seite 38**



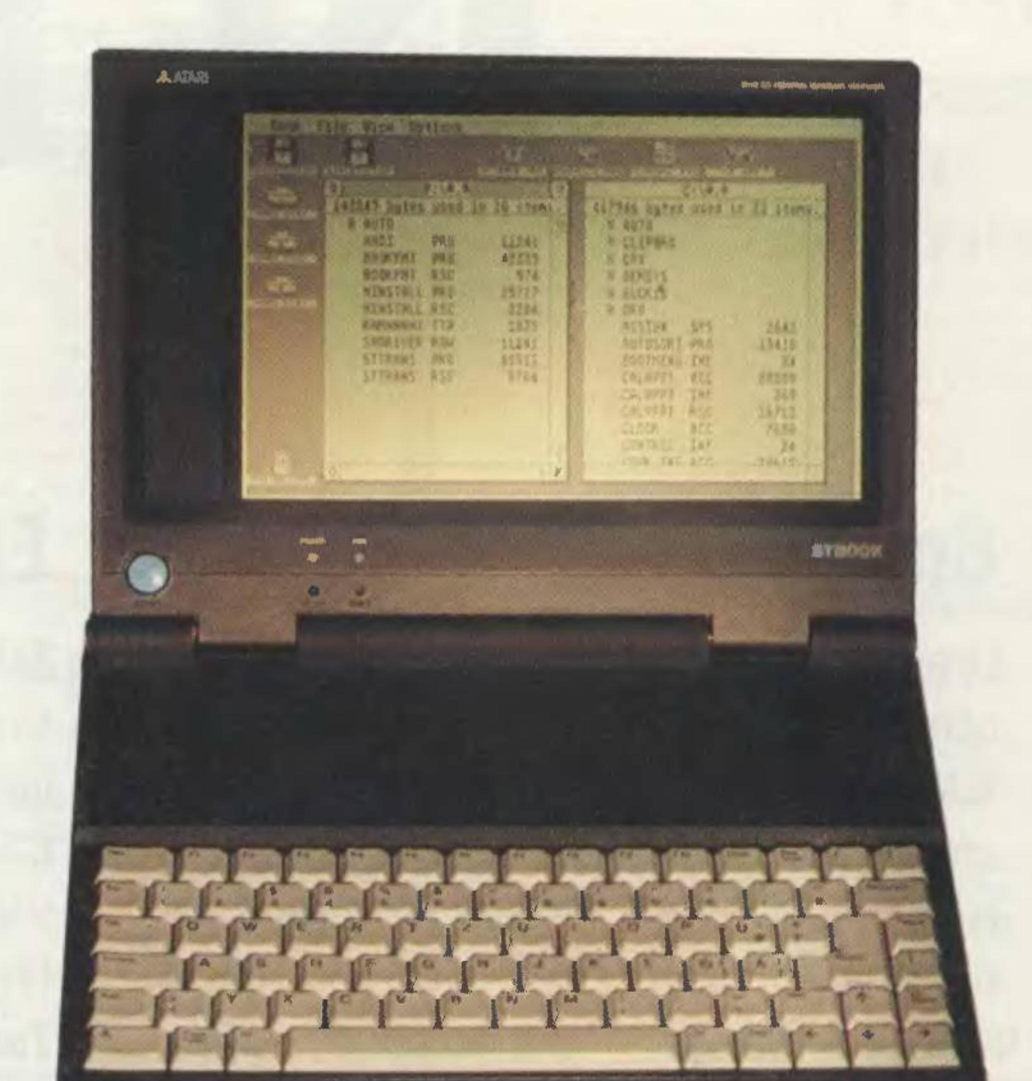
ODIN, eine ungewöhnliche Grafikkarte für den Atari ST/STE, soll diesen Rechnern die Grafikfähigkeiten des TT verleihen. **Seite 31**

GRUNDLAGEN

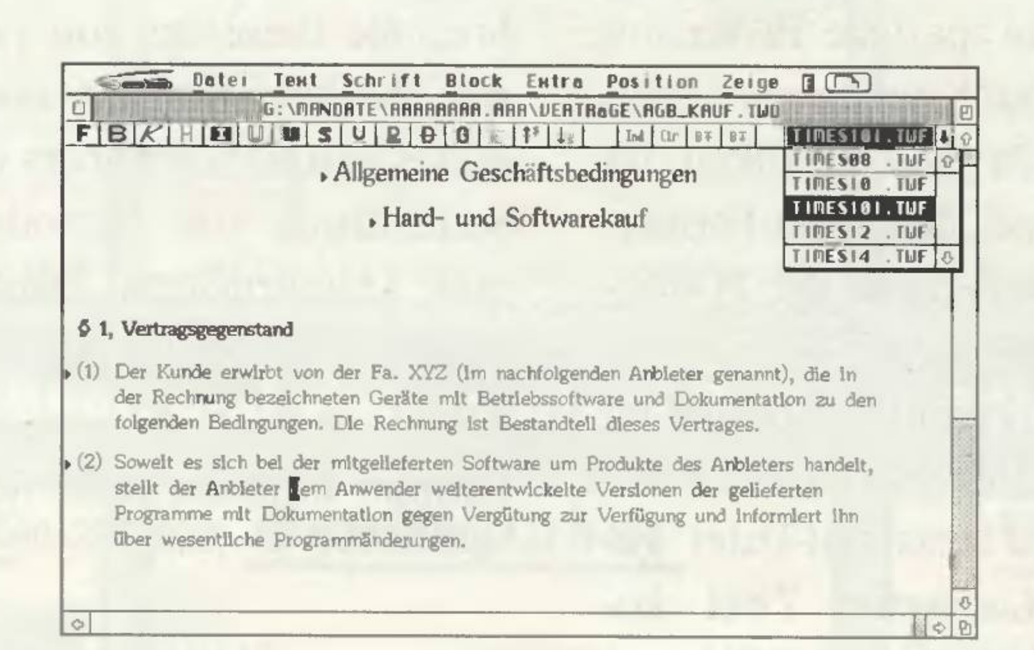
SPIELE

PUBLIC DOMAIN

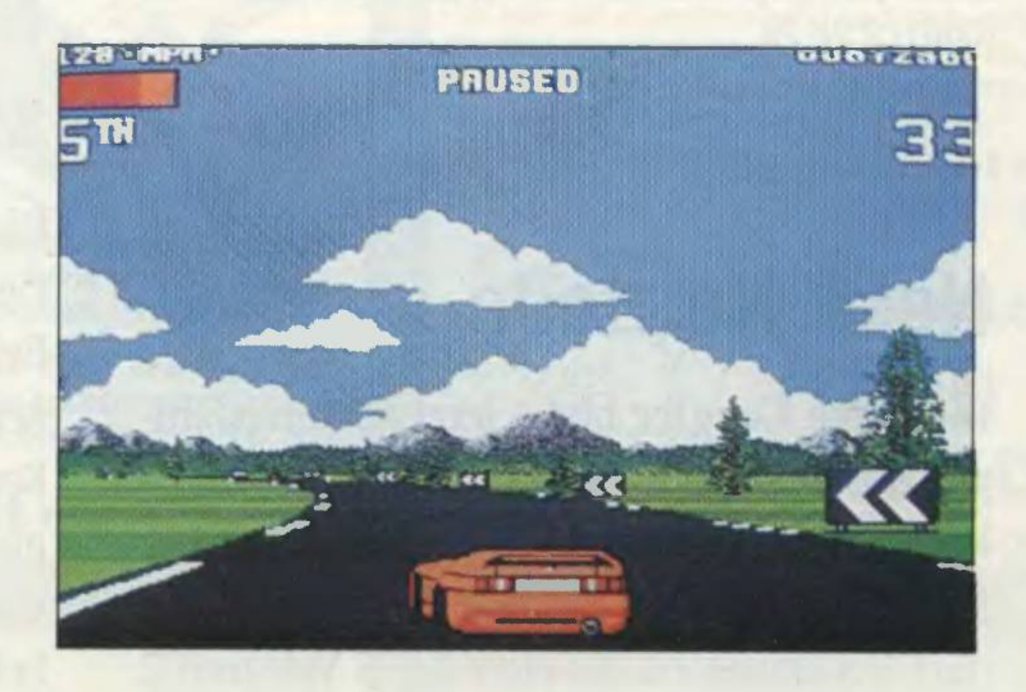
RUBRIKEN



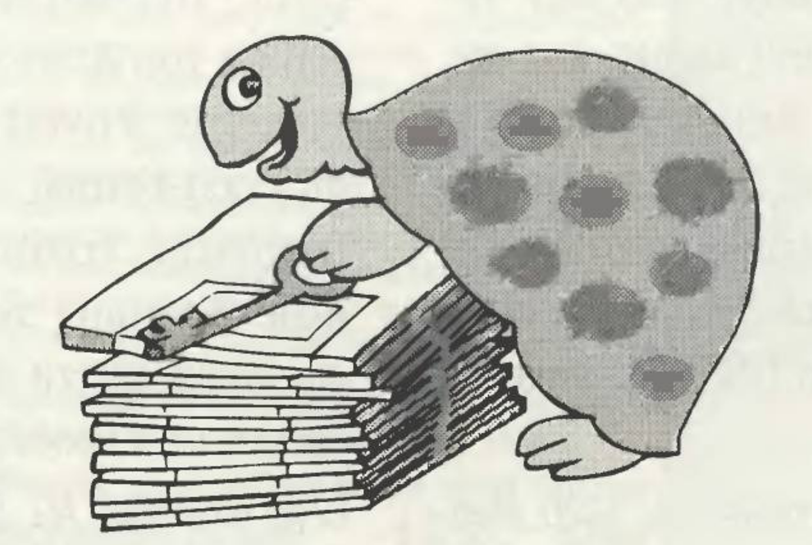
Über Leistungen und Liefertermine von Ataris ST im Notebook-Format informiert unser Artikel ab **Seite 18**



Tempus Word wurde lange Zeit wegen der ziemlich umständlichen Bedienung kritisiert. Das wird sich mit der ab Februar erhältlichen Version 2.0 ändern – mehr dazu in unserem Vorbericht ab **Seite 32**



Lotus Turbo Challenge II kann man wohl als den Tip des Monats bezeichnen. Auch was es sonst noch Neues auf dem Spiele-Sektor gibt, lesen Sie ab **Seite 99**



Jenes putzige Tierchen hat dem Backup-Programm Turtle seinen Namen gegeben. Wie Sie mit Turtle Ihre Daten von der Festplatte in Sicherheit bringen, steht in dieser Ausgabe auf **Seite 82**

NEWS

Convector Zwei

Convector Zwei ist ab sofort lieferbar. Das neue Convector wandelt Rastergrafiken in Vektorgrafiken mit Bézier-Polygonen und ermöglicht dadurch die flexible und qualitativ hochwertige Weiterverarbeitung gescannter Vorlagen. Es ist einfach zu bedienen und erzeugt – mit hoher Geschwindigkeit – qualitativ hervorragende Ergebnisse.

Convector arbeitet als Programm oder Accessory – auch eine spezielle TT-Version und ein MegaPaint-Modul stehen zur Verfügung. Geladen werden Rastergrafiken im Image-, Arabesque- und MegaPaint-Format. Unterstützt werden außerdem die PC-Formate PCX, TIFF und IFF.

Die erzeugten Vektorgrafiken können im Arabesque-, GEM/3-, MegaPaint- und Calamus-Format oder als Postscript-Datei gespeichert werden. Convector Zwei kostet 328,- DM, das Upgrade 100,- DM und eine Testdiskette 10,- DM.

Shift, Kompagniestraße 13, 2390 Flensburg, Tel. (0461) 2 28 28

Neue Netzteile

Die Firma GengTec bietet jetzt leistungsfähige Austauschnetzteile für die ST-Modelle 1040 ST (F/M/E) sowie Mega ST an. Die Module liefern bei unverändertem Platzbedarf 5 A Dauer / 6 A Spitze bei 5 Volt und 2 A Dauer / 2.5 A Spitze bei 12 Volt. Dadurch sinkt einerseits bei gleicher Stromentnahme die Wärmeentwicklung, was der Lebensdauer des Computers zugute kommt. Andererseits sind genug Reserven auch für eine exzessive Ausrüstung mit Erweiterungen vorhanden. Die Netzteile werden anschlußfertig im Austausch gegen die alten Netzgeräte zum Preis von DM 148,- angeboten.

GengTec, Gerald Geng, Teichstraße 20, 4020 Mettmann, Tel. (02104) 22712

Eickmann Computer

Zahlreiche Neuigkeiten sind aus Frankfurt von der Firma Eickmann Computer zu vermelden. So wird für den Mega STE mit E-Screen eine Großbildschirmkarte für den VME-Bus und mittels eines Adapters auch für den ST angeboten. Mit Jet Set wird ein Treiber für die Atari Laserdrucker SLM 605 und 804 angeboten, der auf Rechnern ab 1 Megabyte Speicher einen Epson FX und LQ emuliert. Neu ist auch eine HD Plus Hotline, die Dienstags von 14.30 bis 17.00 einen direkten Kontakt zum Programmierer dieses Festplattentreibers ermöglicht. Einen Seriendruck von Barcodes auf 24-Nadel- und Laserdruckern ermöglicht das Programm EAN Strichcode Generator Professional.

Eickmann Computer, In der Römerstadt 249, 6000 Frankfurt 90, Tel. (069) 763409

Neuer Belichtungsservice in der Schweiz

Die Firma Urwa Informatik AG, ein langjähriges Atari DTP-Center, bietet jetzt einen Belichtungsservice auf dem Agfa Pro-Set 9800 Laserbelichter an. Die fundierten Kenntnisse der Atari-Systeme und Programme garantieren den Kunden einwandfreie und problemlose Belichtungen. Flexibilität, Leistungsfähigkeit, Schnelligkeit und Qualitätsbewußtsein sind die Leitsätze für den neuen Belichtungsservice. Durch die komplette DTP-Infrastruktur können Interessenten von Atari-Systemen komplette, auch vernetzte, Produktionsumgebungen vor Ort im Praxisbetrieb sehen und testen. Die umfangreiche Erfahrung ermöglicht die optimale Beratung von einfachen DTP-Einzelstationen bis zu Komplettlösungen mit Belichter und Proof-Anlagen.

Urwa Informatik AG, Bözingenstr. 133, CH-2504 Biel, Schweiz, Tel. (032) 413535

H3 Systems

In Heidelberg tut sich was! Seit kurzem gibt es dort eine Vertriebsfirma für Software mit dem Namen H3 Systems Computer und Anwendungen GmbH. Dahinter verbirgt sich Heinrich-Hermann Huth, einer der Gründer von Application Systems Heidelberg, der sich mit einigen Mitarbeiten von ASH gelöst hat, um bundesweit und marktübergreifend ein neues Vertriebskonzept zu verwirklichen.

H3 Systems wird in enger Zusammenarbeit mit bekannten Softwareherstellern wie u.a. Technobox (CAD-Software), GST (DTP-Produkte), Computerware Gerd Sender und Meinolf Schneiders Donglewa-re-Verlag sowie natürlich Application Systems Heidelberg die exklusive Versorgung engagierter Händler mit den entsprechenden Softwareprodukten (z.B. Timeworks Publisher2, Signum!Drei) übernehmen, wobei neuartige Vertriebskonzepte zum Tragen kommen. Unternehmungslustige Händler und Softwarehäuser, die Interesse an einer Zusammenarbeit haben, sind aufgerufen, sich mit H3 Systems in Verbindung zu setzen.

H3 Systems, Häusserstr. 44, 6900 Heidelberg, Tel. (06221) 164031

Print Technik

Als eine Weiterentwicklung des Professional Scanner II präsentiert Print Technik jetzt den Professional Scanner III, der über einen Graustufenmodus mit 256 echten Graustufen pro Pixel bei maximal 600 dpi Auflösung verfügt. Die Software trägt diesem neuen Feature Rechnung und bietet eine Gammakorrektur, Kontrastveränderung, Histogrammglättung sowie verschiedene Softwareraster. Der Preis wird sich auf DM 2.698,- belaufen.

Print Technik, Nikolaistr. 2, 8000 München 40, Tel. (089) 368197



Public Domain

Alle Serien je Disk:

1-5 Stück	3,50 DM
6 10 Stück	3,00 DM
11-20 Stück	2,50 DM

Abo 1,80 DM

Nur Versand !!!

3 Midi

Sequenzer laden. AMP auf 10 stellen. Cubase⋄, Cubeat⋄, Twenty-Four⋄ oder Twelve⋄ laden und mit unseren 5 Disketten PD-MIDI-Songs abfahren! Zum Beispiel:

Männer – H.Grönemaier, Riders in the Storm – The Doors, Triller – M.Jackson, In the Air Tonight – Phil Collins, One Moment in Time, Goldfinger, Crockett's Theme, America, Ghostbusters u.s.w.

(5 Disks) Paket PJ3: ***29,90 DM***

6 Signum-/Scriptfonts

Wer mit Signum oder Script arbeitet, der sollte sich diese Pakete zulegen. Jedes Paket enthällt 100 P.D.-Zeichensätze. Jeder Zeichensatz liegt als File für 9-Nadeldrucker, 24-Nadeldrucker und Laserdrucker vor.

(7 Disks) Paket PJ6a: ***29,90 DM***

(7 Disks) Paket PJ6b: ***29,90 DM***

9 Vector/IMG

Dieses Paket enthält 5 Disketten mit PD- Grafiken im IMG- und Metafile-Vector-Format zum Einsatz unter DTP.

(5 Disks) Paket PJ9: ***29,90 DM***

14 Clipart 2 + 3

Paket 14a und 18a enthalten jeweils 5 Disketten gefüllt mit Grafiken im PAC-Format zum direkten Einbinden in Signum- oder Scriptdokumente. Die übrigen Pakete (14b, 18b, 18c) enthalten Grafiken im IMG-Format auf jeweils 10 Disketten. Die Grafiken wurden alle selber gescannt, so daß Sie in bisherigen P.D.-Serien nicht enthalten sein dürften.

18 Clipart 2 + 3

(5 Disk, PAC) Paket PJ14a: ***29,90 DM***

(5 Disk, PAC) Paket PJ18a: ***29,90 DM***

(10 Disk, IMG) Paket PJ14b: ***39,90 DM***

(10 Disk, IMG) Paket PJ18b: ***39,90 DM***

(10 Disk, IMG) Paket PJ18c: ***39,90 DM***

16 Midi 2

Nach dem großen Interesse an unserem ersten Midi-Paket, haben wir uns entschlossen, ein zweites Midi-Paket zusammenzustellen. Dabei haben wir uns bemüht nur wirklich gute Stücke aufzunehmen. Hier also 5 Disketten gefüllt mit den neuesten und besten PD-MIDI-Songs. Sie werden staunen mit wieviel Perfektionismus einige Stücke eingespielt wurden.

(5 Disks) Paket PJ16: ***29,90 DM***

17 Signum/Script Tools

Unser neuestes P.D.-Paket haben wir für die Anwender von Signum und Script zusammengestellt. In diesem Paket erhalten Sie jede Menge Grafiken, Zeichensatze und Tools. 6 doppelseitige Disketten, die Ihnen die Arbeit mit Signum und Script erleichern.

Houdini, SIG-TO-GEM, SEC SHELL, MASSTAB, LINEAL 24 Funktionstasten, BIG FONT & TURNFONT, SNAPFONT, jede Menge PAC-Grafiken und 25 Font für 9-, 24- und Laserdrucker.

(6 Disks) Paket PJ17: ***29,90 DM***

19 Einsteiger

Dieses Paket stattet den Computerneuling genau mit den Programmen aus, die zur Standartausrüstung gehören. Von der aktuellsten Textverarbeitung, über den wichtigen Virenkiller, bis hin zum neuesten Kopierprogramm ist in diesem Paket alles enthalten.

Butterfly Artist (Malprogramm), Sagrotan, Virendetektor (Virenprüfer), FCopy 3.0, Bitte ein Bit (Kopierprogramme), Face's Revange, Crystal Cave (Spiele), Maxidisk, Interram (Ramdisk), Protext 2.8 (Textverarbeitung) und vieles mehr.

(6 Disks) Paket PJ19: ***29,90 DM***

20 TEX 2.0

Die komplette Umsetzung des Satzsystems TeX 3.1 für den ST. Neben TeX selbst enthält das Paket (11 Disketten) alle Druckertreiber (auch für Laser und PostScript) Fonts, Metafont sowie TeX-Draw: Vektor- Zeichenprogramm und ZPCAD: CAD-Programm mit Schnittstelle zu TeX.

(11 Disks) Paket PJ20: ***39,00 DM***

21 Spiele

Hier bieten wir Ihnen je 6 Disketten mit PD-Spielen quer durch alle Genres.

Farbe: Dallas, Bigdeal, Imperium, Clown and Ballons u.v.a. / Monochrom: Imperator, The Box, Explode, Future World, Crazy Ways, Dozer, Stromper, Empire, Hextris u.v.a.

(6 Disks) Paket PJ21a (s/w):	***19,90 DM***
(6 Disks) Paket PJ21b (Farbe):	***19,90 DM***
(12 Disks) Paket PJ21c (s/w):	***29,90 DM***
(12 Disks) Paket PJ21d (Farbe):	***29,90 DM***

22 Lernsoft

Lernpaket für Vokabeln, Mathematik, Erdkunde and andere Wissensgebiete. (9 Disketten)

ECS Translator, Georgraph, Klima, Laborant Plus, Wirschaftsrechnen, Bruchrechnen, Schreibmaschine, BRD Atlas, Erdkunde, Word Trainer und viele andere Lernprogramme sind enthalten.

(9 Disks) PJ22: ***29,90 DM***

24 Picto

Weit über 500 Pictogramme halten wir für Sie bereit. Diese Grafiken liegen sowohl im PAC- als auch im CVG (Vector)-Format vor. Somit können Sie die Grafiken sowohl in Signum, Script oder auch Ihrem DTP-Programm nutzen. Themenbereiche: Kommunikation, Fahrzeuge, Früchte, Gebäude, Gesichter, Tiere, und vieles mehr.

(12 Disks) Paket PJ24: ***59,90 DM***

25 Vector

Jede Menge Grafiken im CVG- und GEM-Format (Vector). Diese Vectorgrafiken eignen sich besonders für DTP. Die Grafiken wurden alle selbst vektorisiert, so daß Überschneidungen mit anderen Serien ausgeschlossen sein dürften. Dieses Paket enthält z.B. die unterschiedlichsten Rahmen und Ornamente, Pfeile, Überschriften, Umwelt, Hände, u.v.m.

(5 Disks) Paket PJ25: ***39,90 DM***

26 Drucker

Alles was Sie für Ihren Drucker brauchen, ist in diesem Paket enthalten. Seien die unterschiedlichsten Treiber, Ausdruckprogramme, Etikettendruckprogramme, Posterdruck, Scheckdruck, Formulardruck, ... Falls Sie übrigens bunte Endloslabels für Ihre Disketten brauchen, so rufen Sie einfach an.

(10 Disks) Paket PJ26: ***29,90 DM***

27 Astronomie

Die interessantesten Public Domain Programme auf dem Gebiet der Astronomie haben wir in diesem Paket auf 12 Disketten für Sie zusammengestellt. So z.B.:

Kepler, Astrolabium, Orbit, Sternbild, Planet, Swing-By, Sternzeit, Ephemeriden II, Astro, Cluster, Sunshine, Weltall, Gnomplot, N-Körper, Skymenu, Sky 2000, Starfinder, Sonnenuhr, Kalender, Sternkatalog, Sternuhr, Sternkugel ....

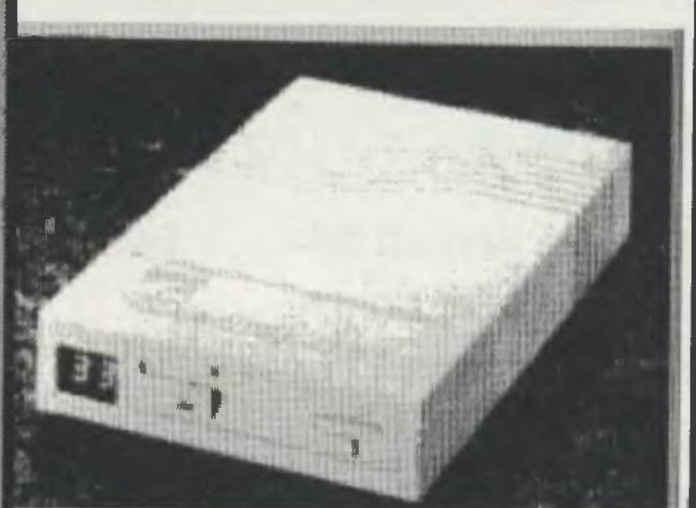
(10 Disks) Paket PJ27: ***29,90 DM***

Außerdem führen wir Festplatten, Atarirechner, und viele weitere Soft- und Hardwareprodukte

Hard-, Software

Logi Mouse	79,- DM
Script 2	278,- DM
Phoenix	378,- DM
X-Boot	69,- DM
NVDI	94,- DM
Cameo ST	59,- DM
Showtime	99,- DM
TOS Extension Card	
TOS 2.06	198,- DM
Overscan	120,- DM
Avant Vector	698,- DM

3,5"-Laufwerk

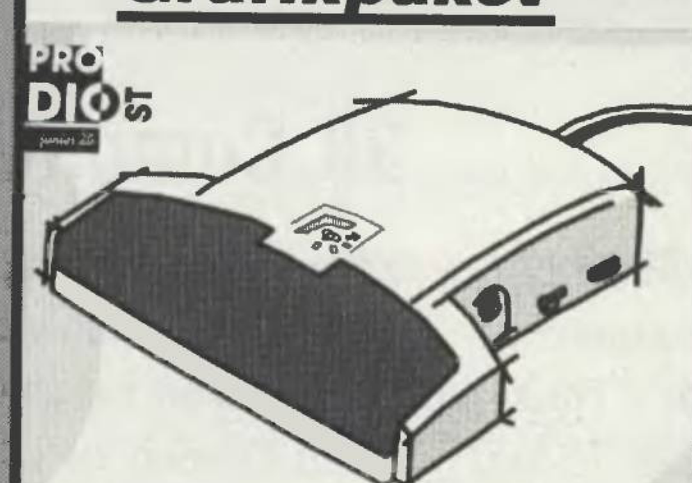


Komplett anschlußfertig * voll abgeschirmt * atarifarben * 6 Monate Garantie * mit Track-Display * 5,25" Laufwerk mit 40/80 Trackumschaltung.

3,5" nur 219,- DM

5,25" nur 229,- DM

Grafikpaket



Handscanner 32 Graustufen und Vectorisierungssoftware Avant Trace und Bildbearbeitungssoftware Repro Studio ST junior 2.0.

komplett nur 598,- DM

Handscanner 32 Graustufen und Bildbearbeitungssoftware Repro Studio ST junior 2.0

komplett nur 498,- DM

Vectorfonts

Wir bieten Ihnen Vectorfonts aus eigener Herstellung für Calamus*. Damit Sie eine von Anfang an eine reichhaltige Auswahl an Schriften zur Verfügung haben, enthält unserer Schriftenpaket über 200 Vectorfonts.

Paket VZC 249,- DM

Für alle die skeptisch sind und sich von der Qualität der Schriften erstmal überzeugen wollen, bieten wir unser Schnupperpaket. Hier sind 15 Vectorschriften enthalten.

Schnupperpaket nur 29,- DM

Serif RAHMEN
Script F1 Hobo
Superhigh

*Calamus ist eingetragenes Warenzeichen der Firma DMC.

Rahmen/Zierrat

Jeder, der mit DTP oder Textprogrammen arbeitet, die IMG- oder Vectorformate verarbeiten können, werden sich über dieses Paket freuen. Denn jetzt können Sie Ihre Dokumente noch besser gestalten (z.B. Geburtstagskarten, Menuekarten, Plakate, u.v.m.). Alle Grafiken liegen im IMG-, CVG- und GEM-Format vor (insgesamt 10 Disk).

Paket **Rahmen P1** nur **39.90 DM**

TSC

The Stamp Collection

Briefmarkenfreunde aufgepaßt!

Endlich steht auch Ihnen ein maßgeschneidertes Programm zur Verfügung; und damit Sie nicht die nächsten Monate damit verbringen müssen, Daten einzugeben, haben wir dies bereits für Sie erledigt (wie z.B. Markennummer, Erstausgabe, Bezeichnung der Marke, Wasserzeichen, Auflagenhöhe, Wert für ungestempelt u.s.w.) Sie konzentrieren sich auf das Wesentliche und geben nur noch die Stückzahl ein.

Selbstverständlich wurden auch Sätze, Blocks, Streifen u.s.w. berücksichtigt. Die Auswertungen sind so umfangreich, daß an dieser Stelle nur einige Möglichkeiten angeführt werden können: Fehlliste, Istliste, Themengebiet, ganzer Katalog ....

Preis, incl. Handbuch und Modul Bundesrepublik 129,- DM

Versandkosten:

Der Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorauskasse. Natürlich können Sie alle Produkte auch telefonisch per Nachnahme bestellen. Die Versandkosten betragen 3,00 DM bei Scheck- oder Barzahlung und 6,00 DM bei Nachnahme. Ins **Ausland** liefern wir ausschließlich per Vorauskasse mit **Euroscheck** und einem Versandkostenanteil von 12,- DM.

Tel.: 0211/429876
Fax.: 0211/429876
BTX.: *WOHL#



Bitline
Hard- und Software Vertriebs- GmbH
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2

Bitline GmbH ■ Postfach 30 10 33 ■ 4000 Düsseldorf 30 ■ Tel.: 0211/429876

Die Gewinner unserer Leserumfrage aus Heft 11/91

Im Rahmen unserer großen Leserumfrage hatten wir zahlreiche Sachpreise als Dankeschön für's Mitmachen ausgesetzt. Hier sind nun die Gewinner, die wir aus mehreren Tausend Einsendungen ausgelost haben:

Andreas Schley aus Göttingen (Mega STE mit SM 124), Wilhelm van Beek aus Bedburg-Hau (Phoenix 1.5), Günter Bracke aus Hamburg (Avant Vektor, Jochen Siers aus Gaienhofen (Pure C), Wolfgang Maaß aus Lübeck (SciGraph 2.1), Rudolf Müller aus Frankfurt (Avant trace), Hans-Jürgen Köhler aus Berlin (Kobold), Volker Möller aus Fellbach (AT-Speed C16), Willy Schüerhoff aus Warstein (Tempus Word), Martin Zschenker aus Frankfurt: ReproStudio Pro), Joseph Sebö Weiss aus Zürich (MultiDesk Deluxe), Werner Balschun aus Köln (CyPress), Günter Gerhardt aus Metjendorf (MegaPaint Professional 4.0), Werner Krätzig aus Berlin (MegaPaint Professional 4.0), R. Volkind aus Neulußheim (MegaPaint Professional 4.0), Lutz Bryg aus Gera (CodeKeys), Markus Fischer aus Berlin (ReproStudio junior), Stefan Plattner aus München (Mortimer Plus), Johannes Leisch aus Wilhelmshaven (HotWire 3.0), Dirk Schneider aus Gerbrunn (Formular Plus), Christian Weyer aus Bonn (OXYD 2), Michael Müller aus Hamburg (Bolo classic), Jakob Melcher aus München (Spacola), Michael Schnös aus Haßfurt (Script Student, Enno van Heuvel aus Hamburg (Buch 'Vom Anfänger zum GEM-Profi'), Sören Köhler aus Aschersleben (Buch 'Omikron.BASIC'

Nachträglich zur Verlösung erhielten wir von der Firma FPS Project das HD-Utiltiy 'The Optimizer'. Die drei weiteren Gewinner sind: Kai Schuler aus Stuttgart, Stefan Landgraf aus Koblenz, Stefan Rekow aus Lünen.

OMLib Professional

OMLib Professional ist eine komplette Sammlung von Prozeduren und Funktionen zur Erstellung von GEM-Programmen für die Programmiersprache Omikron.Basic auf dem Atari ST/TT. Mit den enthaltenen Befehlen und einem neuartigen Form-Do-Manager, der auf die Bedürfnisse des Anwenders zugeschnitten wurde, können GEM-Programme und sogar Flydials erstellt werden. Neben einem deutschsprachiges Resource-Construction-Set, das fertige RCS-Include-Module erstellt, ist die neuste GEM-Library der Firma Omikron enthalten. Zu einem Preis von DM 129,- ist die Objektlibrary inklusive einem 125seitigem Begleitbuch erhältlich.

Hüthig Verlagsgemeinschaft, Postfach 10 26 40, 6900 Heidelberg 1

PCB-Layout

In unserer Übersicht von Platinenlayout-Programmen wurden im Zusammenhang mit PCB-Layout die folgenden Funktionen in der abschließenden Tabelle leider nicht aufgeführt: drei Leiterbahndicken, Treiber für 9-Nadel- und Laserdrucker sowie CNC-Bohr- und XYZ-Fräsanlage sowie die Undo-Funktion.

Dipl.-Ing. T. Praefcke, Holzvogtkamp 55, 2302 Flintbek, Tel. (04347) 531

3K Computerbild

Zum Jahreswechsel hat die im Bereich Bildverarbeitung erfolgreiche Firma 3K Computerbild neue Geschäftsräume bezogen. Um ihren Kunden auch weiterhin den gewohnten Support bieten zu können, wurden außerdem neue Mitarbeiter für Vertrieb und Service eingestellt.

3K Computerbild, Wevelinghoven 26, 4054 Nettetal 1 - Lobberich, Tel. (02153) 91860

Hilfe für ST-Anfänger

Sowohl an Atari-Anfänger als auch an Profis wendet sich ST Guide. Die leicht zu bedienende Software ähnelt in ihrer Funktionsweise dem bekannten Norton Guide für MS-DOS-Rechner, enthält aber noch zusätzliche Merkmale, die den Bedienungskomfort erhöhen.

ADEC GmbH, Lerchenweg 54, 6369 Nidderau 5, Tel. (06187) 21498

API neuer Vertrieb für Orbyter II

Das Programm Orbyter II von UltraSoft ist ab sofort nicht mehr über den Vertrieb Con&Col aus Lübeck sondern über die Berliner Firma APiSoft erhältlich. Der Preis für Orbyter II wurde schließlich von ursprünglich DM 139,- auf DM 95,- gesenkt.

APiSoft, Andreas Pirner, Bundesallee 56, 1000 Berlin 31, Tel. (030) 8534350

Auszeichnung für Vroom

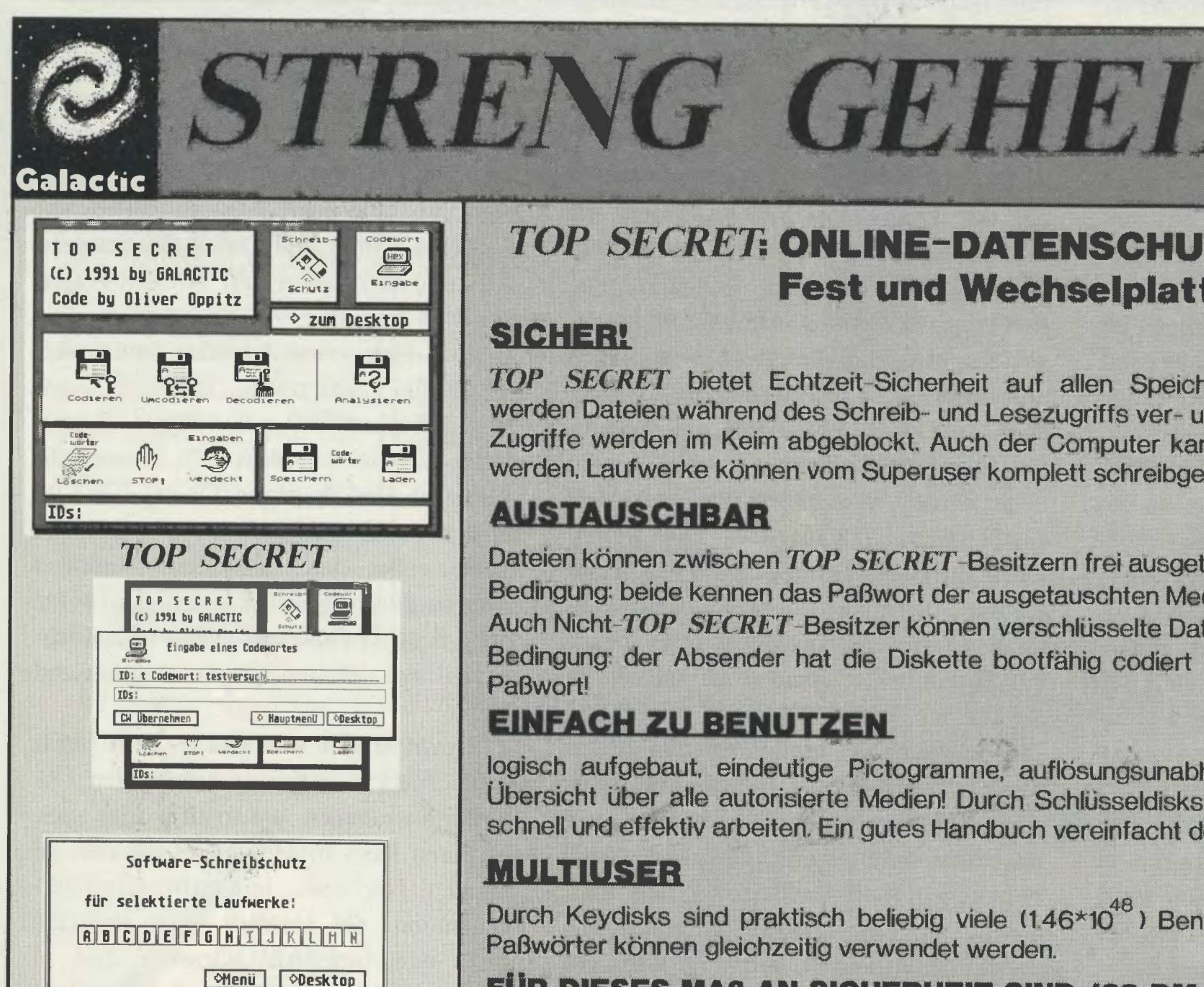
Die Sportsimulation des Jahres 1991 für den Atari kommt von der französischen Softwarefirma Lankhor: Das Autorennen Vroom wurde von der Redaktion des französischen Spielemagazins Tilt mit dem Tilt d'Or 1991 ausgezeichnet. Dieser Preis ist in etwa mit dem Oscar in der Filmwelt zu vergleichen. Damit kann Vroom zu den 20 besten Spielen des vergangenen Jahres gezählt werden!

Lankhor, 84bis Avenue du General de Gaulle, F-92140 Clamart

Jetzt neu: Platon 2.1

Von der Firma VHF-Computer ist eine neue Version des Platinen-Layoutprogrammes Platon erhältlich. Volle Lauffähigkeit von Platon auf Farbauflösungen größer als 640x400 ist nun gegeben. Zur leichteren Bedienung wurde ein Online-Handbuch implementiert, und ein Online-Design-Check untersucht das Layout während des Editierens anhand einer Netzliste auf Fehlverbindungen. Zur besseren Beschriftung der Bauteile wurde ein neuer Label-Modus erstellt. Schließlich wurden die Bibliotheks-, Snap- und Zoom-Funktion überarbeitet. Eine detaillierte Aufstellung aller neuen Funktionen der Version 2.1 erhalten Sie direkt bei der Firma VHF Computer.

VHF Computer GbR, Daimlerstr. 13, 7036 Schönaich, Tel. (07031) 650660



Galactic
STRENG GEHEIM!
TOP SECRET
TOP SECRET
(c) 1991 by GALACTIC
Code by Oliver Oppitz
Schutz
Eingabe
zum Desktop
Codieren
Uncodieren
Decodieren
Analysieren
STOP!
verdeckt
Speichern
Laden
IDs:
TOP SECRET
Eingabe eines Codewortes
ID: t Codewort: testversuch
CW Übernehmen
HauptmenÜ
Desktop
Software-Schreibschutz
für selektierte Laufwerke:
A B C D E F G H I J K L M N
Menü
Desktop

Neues aus den U.S.A.

Atari USA 1991 – Ein Jahr im Rückblick

In den vergangenen Jahren hat es in den Augen vieler Kritiker oft den Anschein gehabt, als würde der nordamerikanische Markt zugunsten des europäischen Marktes von Atari Corp. eher stiefmütterlich behandelt. Blickt man auf 1991 zurück, so muß man jedoch feststellen, daß in den letzten zwölf Monaten im Atari Hauptquartier in Sunnyvale in verstärktem Maße Anstrengungen unternommen wurden, verlorenen Boden in den USA zurückzugewinnen. Bei diesen Bemühungen stand ein Schlagwort immer im Vordergrund: Kooperation. Atari setzte sich mit renommierten Soft- und Hardware-Entwicklern an einen Tisch und man arbeitete zusammen Projekte aus, mit deren Hilfe neue Märkte erschlossen werden sollten.

Erste Anzeichen hierfür wurden im Frühjahr 1991 sichtbar, als sich Atari mit wichtigen Entwicklern der Atari-DTP-Szene zusammentat, um unter dem Namen 'Professional Systems Group' den Desktop-Publishing-Markt in den USA forciert zu attackieren. Anfang April hatte man dann auch auf der amerikanischen DTP-Messe CEPS in Chicago den ersten großen Auftritt. Die Resonanz auf die von Atari gezeigten Lösungen beim Fachpublikum war äußerst positiv und ließ Gutes für die Zukunft erhoffen. So war es selbstverständlich, daß die 'Professional Systems Group' ein halbes Jahr später im Oktober auf der Seybold Computer Publishing Exposition in San Jose ebenfalls mit einem großen Stand vertreten war. Hier maß sich Atari mit der Creme de la Creme der Branche und das – wie die mittlerweile vorliegenden Presseberichte belegen – durchaus mit Erfolg.

Besonders stolz kann man dabei auf einen Artikel sein, der im 'Seybold Report on Desktop Publishing' erschienen ist. Auf mehreren Seiten werden darin unter der Überschrift 'Atari makes bold push in US market' ('Atari macht einen energischen Vorstoß auf den US-Markt') die vorgeführten Produkte der 'Professional Systems Group' vorgestellt. Der Artikel enthält viele lobende Worte über die bekannten Programmpakete Calamus SL, Cranach Studio, Pagestream 2, Didot Professional, Retouche Professional sowie Avant Vektor und Repro Studio. Dabei wurde natürlich auch auf die deutsche Herkunft der Programme hingewiesen.

Es sieht also ganz so aus, als ob Atari mit der 'Professional Systems Group' auf dem richtigen Weg sei, um sich in den USA auf dem DTP-Sektor zu etablieren. Man darf gespannt sein, ob man 1992 in der Lage sein wird, auf diesen Anfangserfolgen aufzubauen und sich neben dem Videospiel- und dem MIDI-Markt ein weiteres Standbein schaffen kann.

So wichtig diese ersten Erfolge auf dem Nischenmarkt DTP für Atari auch waren, durfte man dabei dennoch nicht den Fehler machen, hierfür den breiten Homecomputer-Markt zu vernachlässigen. Denn gerade auf diesem Sektor standen die Zeichen zu Beginn des Jahres 1991 nicht gerade gut. Der Untergang der großen amerikanischen Atari Zeitschriften ST-Log und START sprachen eine ebenso deutliche Sprache, wie die immer kleiner werdende Zahl der amerikanischen Atari Fachhändler. Daß Atari gewillt war, diesem negativen Trend deutlich entgegenzutreten, wurde im Laufe des Jahres ein ums andere Mal deutlich. Die wichtigste Aktion gerade in Bezug auf die Atari-Fachhändlerschaft war das Aegis Symposium, das im Sommer in Sunnyvale abgehalten wurde. Diese Konferenz machte deutlich, daß man sich bei Atari durchaus bewußt war, daß zum Verkauf und zum Support einer Computerlinie doch noch mehr gehört als nur die Entwicklung und Produktion. Eine Vielzahl von Händlern und Entwicklern beteiligte sich am Aegis Symposium und sorgte dafür, daß ein reger Meinungs- und Erfahrungsaustausch stattfand. Dabei wurden sowohl Verkaufsrichtlinien und -hilfen gegeben als auch zukünftige Produkte des Hard- und Softwaresektors diskutiert.

Aber auch den Kontakt zum einfachen Anwender scheute man bei Atari 1991 keineswegs. Auf den mittlerweile zur Tradition gewordenen Atari-Shows (in Amerika Atarifest genannt) im Herbst in Glendale und in Washington war Atari durch mehrere offizielle Repräsentanten vertreten. Den Höhepunkt bildete dann im November das zum ersten Mal stattfindende Chicagoer Computerfest, das unter der Schirmherrschaft von Atari USA abgehalten wurde. Es fiel dabei auf, daß die Veranstaltungen dieses Jahr auf eine größere Resonanz stießen als noch im Vorjahr. Zusätzlich ließ es sich Atari PR-Manager Bob Brodie nicht nehmen, im Laufe des Jahres auf zahlreichen kleineren Shows und Clubtreffen im ganzen Land aufzutreten, um sich den Fragen der Basis zu stellen.

Auch einige neue Produkte fanden den Weg in die Händlerregale. Erst noch in geringen Stückzahlen, später aber doch ausreichend, war der Mega STE in den USA verfügbar. Und die ersten TTs mit TOS 3.06 und 1.44 MB HD-Laufwerken gingen im Winter über den Ladentisch. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft trafen dann sogar noch neue ST-Einsteiger-Pakete beim Fachhandel ein, die ihren Ursprung in England hatten.

Trotzdem wird es Atari 1992 nicht leicht haben, sein Händlernetzwerk in den USA weiter auszubauen, um somit wieder einer breiteren Basis ihre Produkte anbieten zu können. Eine neue, innovative Computergeneration, die preislich neue Maßstäbe setzt und innerhalb kürzester Zeit in großen Stückzahlen lieferbar ist, könnte da wahre Wunder wirken. Wer weiß, vielleicht wird ja 1992 das Jahr von Atari (USA)?! mts

PD-EXPRESS
EXKLUSIV–SOFTWARE ERWEITERT & NEU !



Gutes 1992!

Das wünschen wir allen unseren Kunden und allen, die es ja vielleicht noch werden wollen!?! Denn unsere Software–Pakete sind super! Das bestätigen uns immer wieder unsere Kunden.
Unserer Service: "Kubikmeter" an Disks mit Programmen, Zeichensätzen und Bildern wurden gecheckt und aussortiert und zusammengestellt. **Und zwar von uns!...** Daher immer aktualisiert.
Keine 10–, 20– oder 30–Disk–Pakete. 6 Disketten je Paket.
Sehr viel mehr Brauchbares gibt's im Moment nicht! So sparen Sie !!! Ganz nach unserem Leitsatz:

Klasse statt Masse!

Signum! Script Grafik

TOOLS/FONTS/GRAFIKEN

Das klassische Paket, jetzt nochmal verbessert! Das macht erst DTP mit Signum!/Script möglich! Mit **SNAPFONT** u. **BIGFONT** für Riesenüberschriften in Signum! oder Script, **HOUDINI** und **TURNFONT** für gedrehte Schrift, **FUNKTIONS–TASTEN**–Schablone, **MASSTAB** cm–Einteilung auf dem Bildschirm in Signum! **CHSETS–FIND**, 50 ausgewählte **CLIPART–Grafiken** für Einladungen, Feste, Gruß– u. Glückwunschkarten oder Werbung, **NEU!** **ARCHIVARUS** als Bilddatenbank, **PD–SIGNUM!–9–, 24–u.LASER–SCHRIFTEN** (ca. 70), direkt von den Autoren freigegeben.

EDITION–1

NEU! Grafik Signum! Script

TOOLS/GRAFIKEN/FONTS

Die ideale Ergänzung zu EDITION–1 ! Auch für Grafikeinsteiger ohne Signum!. Mit dem ultimativen Zeichenprogr. **PAD 2.4** (neusten Version !) (nutzt Signum– Schriften, irre Funkt.–vielfalt), **SCALER** zur exakten Skalierung von Bildern in Signum und Script **SDTL** Signum– Druckerselektor, **IBM-ASCII** Konvert. SDO–›ASCII. **SCHWUPP** Protext–› Signum!, **L30TOGEM**–Schrift–Konvert., weitere **CLIP–ARTWARE** ohne Überschneidung zu den anderen Paketen! (exklusiv in diesem Paket, ca. 70 Bilder, z.B. mit Koch, Musiker, Sportsignets...), **ARCHIVARUS** Bilddatenbank, und über **50 PD– Signum–Schriften, alle 9–, 24– u. Laser!**

EDITION–2

NEU! Kalkulation Statistik/Grafik

Endlich alles, was zum Thema Tabellenkalkulation, Statistik und Business–Grafik sinnvoll ist, in einem Paket. Viele haben diese Software für Schule, Beruf, Studium oder Doktorarbeit genutzt.
Mit der Superkalkulation **OPUS V2.2** (Lotus!–2–3–kompatible), **MESS-WERT V6.1** mit **MESSMETA** für GEM–Ausgabe (sehr professionell!!), **GEMCALC, STATIST, B–STAT** mit vielen Testverfahren, **WORK-SHEET, TABLO** (sehr gut bei Standardsabweich.), **ER–CHART, OR SPREAD** für Optimierungsprobleme, **DATOBERT, DATARI, ST–GRAPH** (super bei gestapelten Balkendiagramme). Die Zusammenstellung wird ständig aktualisiert.

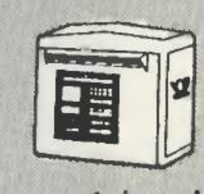
EDITION–3

NEU! NEU! Grafik Clip–Artware pur!

Träume werden wahr: **PD–CLIP–ARTWARE, Bilder ohne Grauraster– und Altertumsbilder–Schrott.** Aus ca. 80 Disks selektiert. Übrig blieben 2x 6 Disk–Packs. In unseren beiden Paketen geht's um Anwendung. Keine Lolitas und Filmstars. Dafür Motive, die man privat oder fürs Geschäft nutzt. Für Einladungen, Werbung, Logos, Visitenkarten, Speisekarten, Grußkarten,... . Auch mit Matrixdruckern bestens geeignet. Keine Überschneidung mit anderen EDITIONS (auch nicht 4+5)!

EDITION–4 (PAC–Format) | **EDITION–5** (IMG–Format)

1 Exklusiv– mit 6 vollen DS–Disks + der aktuellen "PD–Szene" gibt's cash & carry für **36,– DM**, neu jetzt: **2** für **66,– DM**, alle **(5)** für **150,– DM!**





Versandkosten:
Inland: V.–Scheck 5,–, Nachnahme 7,–
Ausland: 12,– DM, nur Euroschecks

JÖRG RANGNOW SOFTWARE / ITTLINGER STR. 45
7519 EPPINGEN–3 / TEL. 07262/5131 AB 17.00 UHR

Der Platz zur Beschreibung ist sehr klein. Wenn Sie "keine Katze im Sack" kaufen wollen, fordern Sie unsere kostenlose Info mit Stichwort "EDITION" an! (+PD–SZENE 2,50 DM).

HABEN SIE DIE BESSEREN KARTEN?



MEGA VISION 300™

Mehr als eine Grafikkarte!

schnell	spezielle Video-RAMS			☐☑
flexibel	G300-Video Chip, programmierbar, 24 bit LUT			☐☑
kompatibel	VDI-Treiber/Video-PAL			☐☑
Farben	2, 4, 16, 256, 16.7 Mio.			☐☑
Auflösung	frei konfigurierbar per Software			☐☑
z.B.	1280x818	1024x768	640x400 Pixel	☐☑
	256	256	16,7 Mio. Farben	☐☑
Ergonomie	65 Hz	80 Hz	80 Hz BWF/ni	☐☑
Anschluß	RGB-analog Monitore, Fest/Multiscan			☐☑
Installation	einfach in den VME-Slot einstecken			☐☑
Anwendung	DTP, EBV, CAD, Video, Animation...			☐☑

Profileistung–Hobbypreis!

SANG®

Nähere Informationen erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler oder direkt bei uns!

Vertrieb:
TradeIT
Richard Römann
Arheilger Weg 6
D-6101 Roßdorf
Tel.: (06154) 90 37
Fax: (06154) 8 28 94

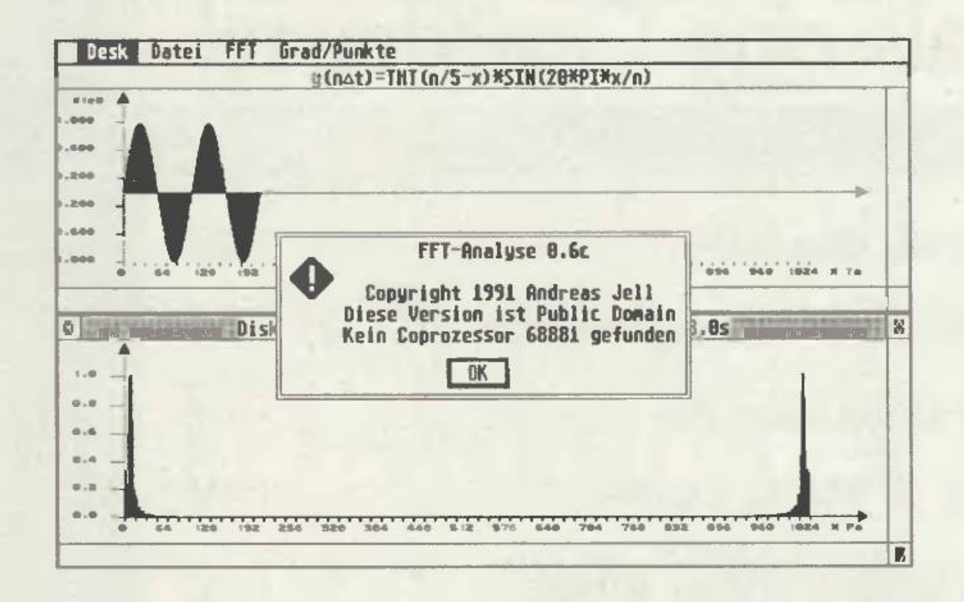
KvG DESIGN

PUBLIC DOMAIN
Neuerscheinungen

Atari Journal

Disk J234

Fast-Fourier-Analyse 0.6: Ein wissenschaftliches Programm von Andreas Jell, das sich mit der Problematik der Fast-Fourier-Analyse beschäftigt. Es kann eine beliebige Eingangsfunktion eingegeben werden, die dann grafisch dargestellt wird. Nach kurzer Zeit wird das Frequenzspektrum dieser Funktion in einem zweiten Fenster



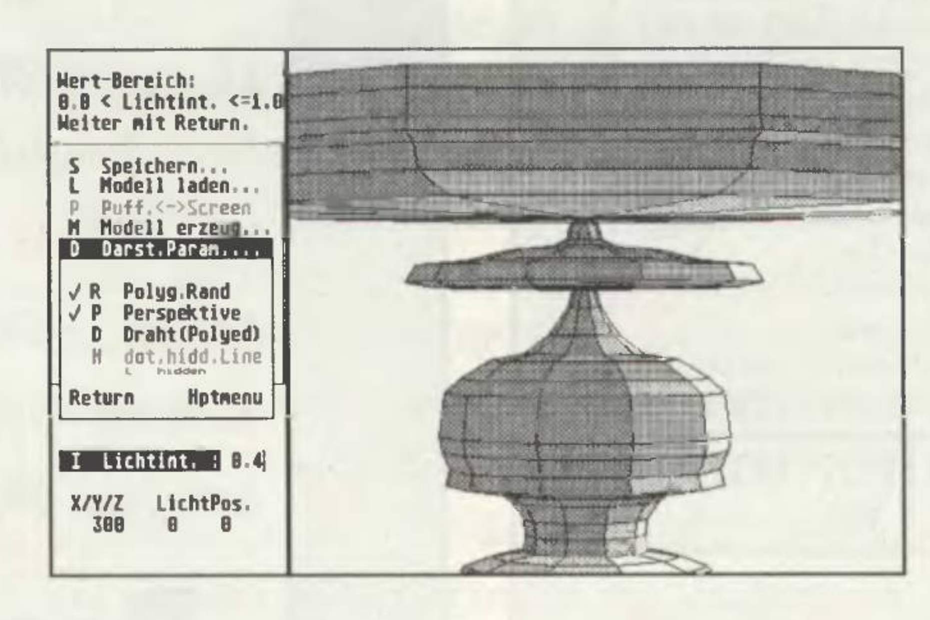
ausgegeben. Der Grad der Transformation kann über eine Menüfunktion eingestellt werden. Das Programm eignet sich insbesondere für Studenten der E-Technik, Physik oder Mathematik und läuft auf allen ST Modellen. (s/w)

EdiTeX 1.0: Ein in STOS-Basic geschriebener Texteditor, der unter der Zielsetzung erstellt wurde, das Verfassen von TeX-Dokumenten zu vereinfachen. Das Programm unterstützt die zahlreichen TeX-Steuerzeichen und -Befehle, von denen 20 direkt über die Funktionstasten abgerufen werden können. Voraussetzung bei der Benutzung von EdiTeX ist allerdings, daß gewisse TeX-Grundkentnisse bereits vorhanden sind. EdiTeX läßt sich selbstverständlich innerhalb der TeX-Shell als Editor installieren. (s/w)

Briefmarke ST 1.1: Ein Programm zur Verwaltung von Briefmarken des Sammlergebietes Bundesrepublik Deutschland. Es wird eine getrennte Verwaltung der 'Normalmarken' und der 'Sondermarken' (geschnittene Marken, Marken auf fluoreszierendem Papier, Briefmarkenblöcke usw.) durchgeführt. Ein Auswerten der erfaßten Sammlung nach den Kriterien Markenanzahl, prozentualer Markenbestand und Sammlungswert ist in Sekundenschnelle möglich. Außerdem gibt es noch eine Suchfunktion nach laufender Nummer (in Herausgabereihenfolge), nach Erscheinungsjahr und nach Suchbegriffen. Der Autor von Briefmarke ST, Wolfgang Frank, bietet zusätzlich für registrierte Benutzer einen jährlichen Aktualisierungsservice der neu erscheinenden Marken an. (s/w)

Disk J235

3D Edit&Run: Ein Programm zum Erstellen, Editieren und Animieren dreidimensionaler Objekte. Die Objekte können entweder als Drahtgitter- oder als Polygon-Sha-



ding-Modelle mit einer Lichtquelle angezeigt werden. Auf der Diskette befinden sich zusätzlich zum Programm noch jeweils 3 Beispielobjekte und Animationen. (s/w)

Disk J236

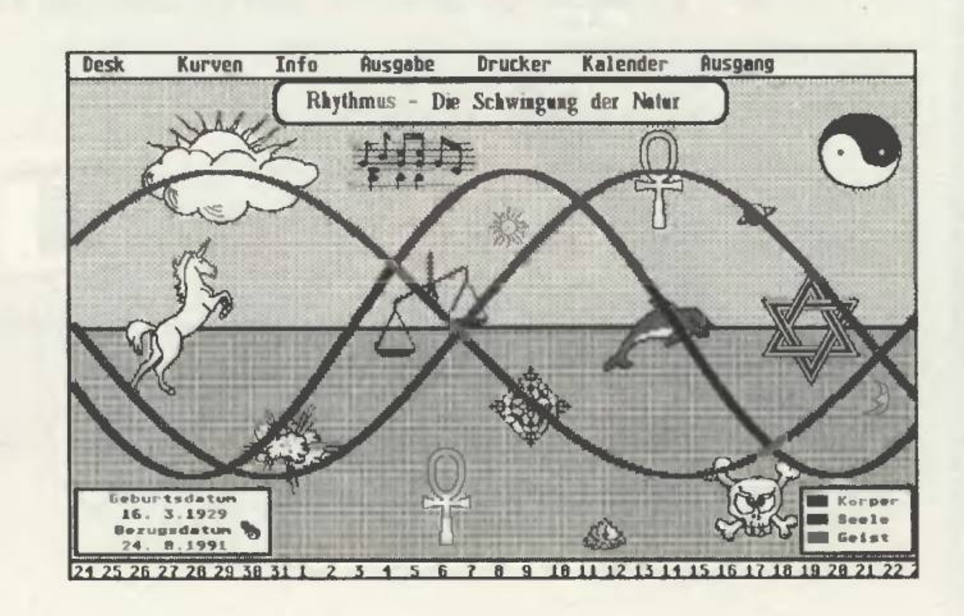
Die Gemäuer von Kalawaum 1.1: In einem fernen Land, abseits der großen Handelsstraßen, steht auf einem steilen Berg die Festung Kalawaum. Einst eine mächtige Festung, ist sie heute nur noch eine Ruine, die von finsteren Gesellen und allerlei Ungeheuern heimgesucht wird. Als Kämpfer, der sich seine 1000 Goldstücke verdienen will, können Sie in diesem Fantasy-Role-Play-Game antreten und versuchen, das Gemäuer von Kalawaun zu erforschen. Dabei müssen natürlich die zur Zeit dort hausenden Gesellen und ihre Haustiere an die frische Luft gesetzt werden. Das Gemäuer von Kalawaun wurde ursprünglich von Horst Werner für MS-DOS kompatible Rechner entwickelt und dann später von Wolfgang Sattler für den Atari ST angepaßt. (s/w)

Krypton Faktor ST 1.0: Bei Krypton Faktor handelt es sich um ein Denkspiel für schnelle Leute. Aus einem vorgegebenen Wort muß in kürzester Zeit eine bestimmte Zahl zwischen 1 und 9 errechnet werden. Vor dem Beginn einer Spielrunde kann man aus 8 verschiedenen Berechnungsregeln diejenige auswählen, die bei dem aktuellen Spiel Gültigkeit hat. Die Anzahl der Runden und der Mitspieler ist ebenfalls va-



riabel. Bei 4 Mitspielern gibt es noch die Möglichkeit, im K.O.-System gegeneinander anzutreten. (s/w)

Rhythmus 1.50: Ein Programm von Omni-Soft, das sich mit der Thematik des Biorhythmus auseinandersetzt. Rhythmus berechnet nach Eingabe des Geburtsdatums auf Wunsch die persönlichen Biorhythmuskurven des Körper-, Seelen- und Geist-Zyklus. Die Kurven können dann für jeden beliebigen Zeitraum monatsweise darge-



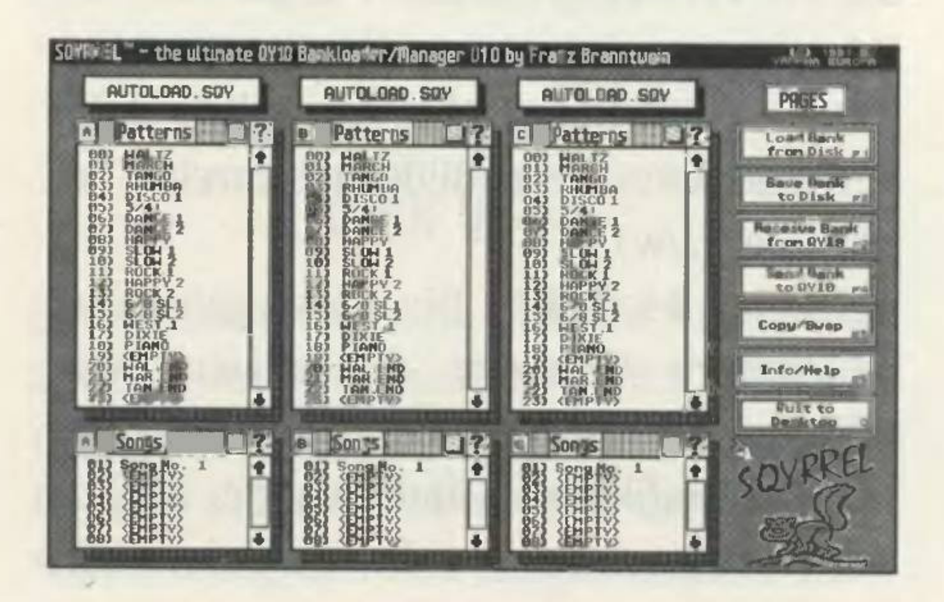
stellt werden. Eine Partnervergleichsfunktion, bei der die Biorhythmuskurven von zwei Personen parallel angezeigt werden, ist auch in Rhythmus enthalten. Das Programm vermittelt außerdem Grundwissen zur Biorhythmusforschung und liefert Literaturhinweise auf Bücher, die sich ebenfalls mit diesem Thema und seiner Geschichte auseinandersetzen. (s/w, S)

PD-Katalog 1.0: Ein Programm zum Verwalten von Public-Domain-Diskettensammlungen. Pro Datensatz können unter anderem Programmname, Versionsnummer, Programmart, Diskettennummer sowie bestimmte Hardware-Voraussetzungen und Programmspezifikationen (Public Domain oder Shareware, deutsches oder englisches Programm) eingetragen werden. Eine Liste der erfaßten Programme kann am Bildschirm angezeigt oder auf Diskette gespeichert werden. (s/w)

Ventura-Publisher-to-That's-Write 1.0: Dieses Konvertierungs-Utility ermöglicht – der Name legt es nahe – die Benutzung von Ventura Publisher Fonts innerhalb von That's Write. Die GEM-Fonts des beliebten DTP-Programmes der MS-DOS Welt werden in ein Atari-kompatibles Format umgewandelt. Die internen Sonderzeichen, wie z.B. das Seitensymbol, werden speziell für That's Write kreiert. (s/w)

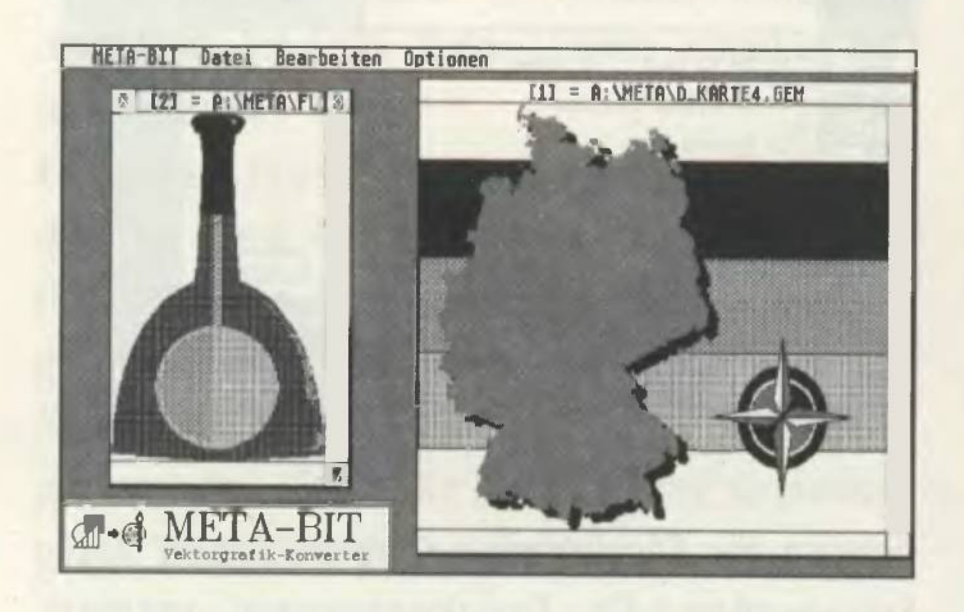
Disk J237

Sqyrrel 1.0: Ein Bankloader/Manager, der Besitzern des Yamaha QY-10 Synthesizers die Arbeit mit ihrem Gerät erleichtern soll. Sqyrrel ermöglicht das Empfangen und Senden von kompletten QY-10 Bulkdumps und verfügt über umfangreiche Kopier- und Sortierfunktionen. Die geladenen Pattern und Songs können mit Namen versehen werden und über eine Übersichtsfunktion ausgedruckt werden. Außerdem können bis zu drei komplette Speicherinhalte gleichzeitig eingeladen werden. Sqyrrel verfügt über eine ausgezeichnete Online-Hilfefunktion, deren Hilfstexte wahlweise auf Deutsch oder Englisch angezeigt werden können. Die Diskette enthält neben den Programmdateien außerdem noch fünf Bulkdumps mit neuen Pattern- und Songdaten zu 16 der bekanntesten Weihnachtslieder. Als besondere Zugabe für die Besitzer des Programms Notator/Creator von C-Lab liegen die 16 Weihnachtslieder zusätzlich als NOTATOR.SON-Datei vor, die nacheinander alle 16 Songs sozusagen als Endlosdemo abspielt. (s/w)



Disk J238

Meta-Bit 1.1a: Meta-Bit ist ein Vektorgrafik-Konverter, dessen Benutzeroberfläche komplett in GEM eingebunden ist. Es können Grafiken bis zu einer Größe von 32.766 x 32.766 Pixel gespeichert werden. Die Screenformate PIC, Degas und STAD werden bei zu großen Bildern automatisch gesplittet. Durch Einsatz der Fenstertechnik



können mehrere Grafiken gleichzeitig bearbeitet werden. Ferner verfügt Meta-Bit über eine Attribut-Manipulation, die es ermöglicht, neben den GEM/3-Graustufen auch benutzerdefinierte Füllmuster und Betriebssystemfüllmuster in Grauraster umzuwandeln. (s/w, S)

Topas 0.9: Ein interessantes Spiel, das eine Mischung aus Archon, Mühle und Trivial Pursuit darstellt. Wie schon beim 8-Bit-Klassiker Archon stehen sich zwei Armeen unterschiedlicher Zusammensetzung gegenüber. Die Figuren können nach einem bestimmten Schema über das Spielbrett bewegt werden. Während des Spielablaufs kommt es dann zwangsläufig zu Duellen zwischen Einzelfiguren der beiden Parteien. Einige Spielfelder sind als Fragefelder gekennzeichnet. Hier müssen die Teilnehmer Rede und Antwort stehen, wie man das von dem bekannten Quizspiel Trivial Pursuit her kennt. Die PD-Version von Topas verfügt über 500 Fragen und ist ohne Einschränkungen spielbar. Zum Spielen sind zwei Joysticks erforderlich. (f, J)

Updates

1st IMG (J219): Auch in dieser Ausgabe gibt es ein weiteres Update des IMG-Bildkonverters von Hermann Friedhoff, der das Programm um zwei zusätzliche Funktionen erweitert hat. Texte können jetzt zeilenweise eingegeben werden, wobei Größe, Art und Winkel des Textes variabel sind. Außerdem können Bild- bzw. Blocksequenzen für 1 bis 9 Bilder bzw. Blöcke angegeben werden. (s/w)

17 und 4 2.0 (J198): Ab der 2. Spielsession wird nach Start des Programmes und Eingabe des Namens der alte Geldstand eingeladen. Zu Programmbeginn werden jetzt zusätzlich noch weitere Informationen in



der Kopfzeile eingeblendet. Außerdem kann man durch Drücken der ESC-Taste das Spiel jederzeit unterbrechen, wobei der aktuelle Stand gesichert wird.

ABC 2.51 (J221): Eine neue Programmversion des Schutzprogrammes gegen Linkviren von Gero Zahn. In dieser Version wurde ein gravierender Fehler im Rahmen einer der Kernfunktionen behoben. (s/w, S)

Adress JB 1.8 (J96): Der Fehler im INSTALL-Programm bei der Definition der Leerzeilenanzahl zwischen Adresse und Betreff-Zeile wurde beseitigt.

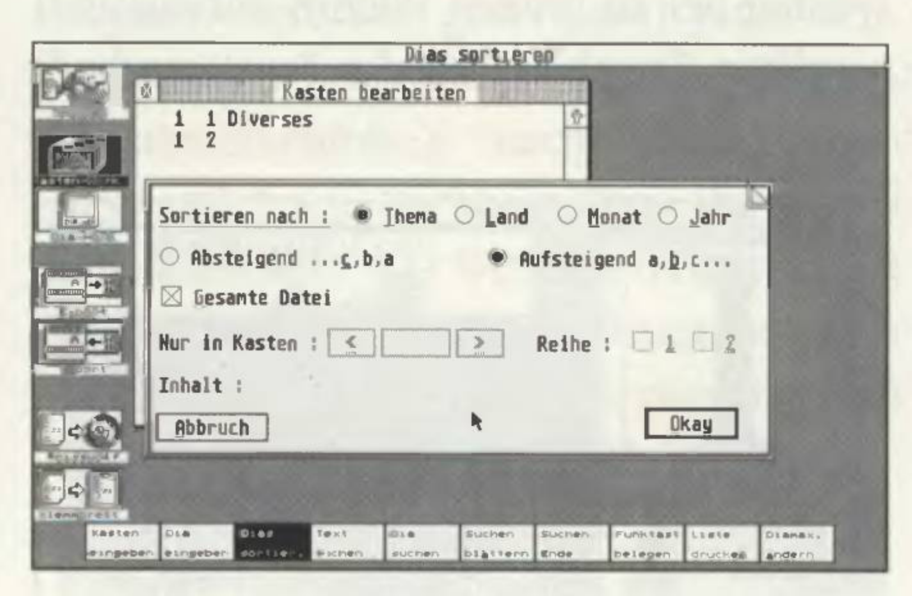
Autokost 2.7 (J96): Das Programm zur Verwaltung von Kfz-Kosten wurde von seinem Autor Cornelius Bode in mehreren Punkten überarbeitet. So wurde unter anderem die programminterne Redraw-Verwaltung verbessert. Die Dialogboxen wurden verschönert und einige Veränderungen bei den Pulldown-Menüs vorgenommen. Außerdem wurde die Druckausgabe erweitert und im Monitor-Menü wurden noch zusätzliche Funktionen installiert. Neue Berechnungsfunktionen bezüglich Daueraufträgen und der degressiven Abschreibung wurden ebenfalls implementiert. (f&s/w)

Backup JB 3.61 (J82): Die interne Ordnerverwaltung wurde vergrößert, um auch



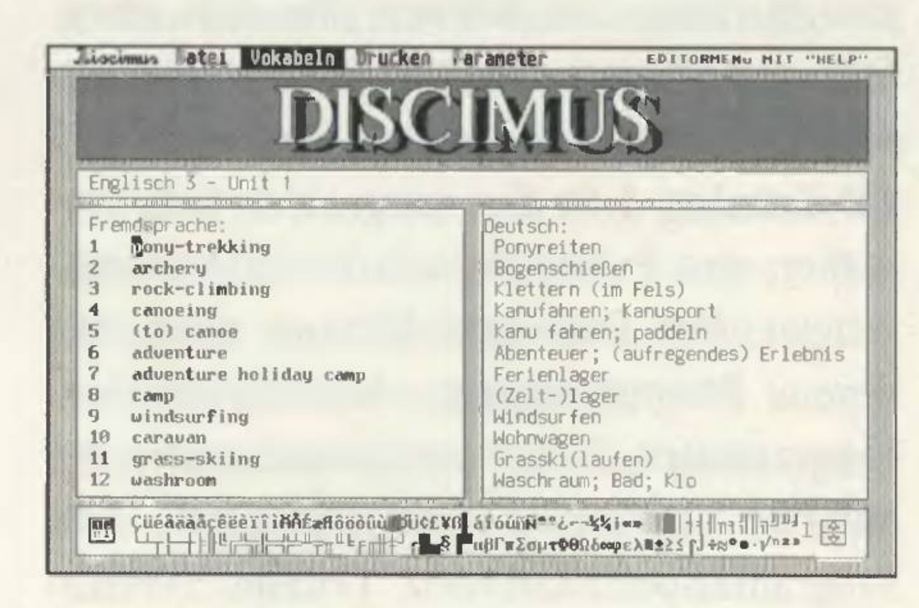
die Verarbeitung tief verschachtelter Ordnerstrukturen zu ermöglichen.

Dia 1.1 (J233): Kurz nachdem wir Dia in der letzten Ausgabe veröffentlicht hatten, erreichte uns bereits eine neue Programmversion von Detlef Winter, der noch ein paar Schönheitskorrekturen an dem Pro-



gramm für Diasammler vorgenommen hat. So wurden die Druckparameter vereinfacht, die File-Selector-Box übersichtlicher gestaltet und die Routinen zum Drucken sowie zum Neuzeichnen der Fenster optimiert. Außerdem wurden ein paar der Dialoge gestrafft und noch ein paar kleinere Fehler beseitigt. (s/w)

Discimus 3.3 (J73): Das beliebte Vokabelverarbeitungsprogramm von Matthias Ebinger wurde um ein paar wichtige Funktionen erweitert, die vor allem die Arbeit mit zwei Zeichensätzen erleichtern. So stehen jetzt definierbare Tastenbelegungen für Normal- und Alternate-Ebenen zur Verfügung und zwar getrennt für jeden Font. Auch die Akzentuierung kann nun programmiert und somit an jede Sprache angepaßt werden. Sie arbeitet für beide Fonts auf Wunsch völlig getrennt. Für Leute, die oft mit verschiedenen Zeichensätzen, Akzentuierungstabellen und Tastenbelegungen arbeiten, gibt es die Möglichkeit, alle benötigten Zusatzdateien beim Laden einer Datei automatisch miteinzuladen zu lassen. Desweiteren erlaubt dem Anwender eine neue Funktion im Lerneditor, einen Tippfehler bei der Vokabeleingabe nicht als Fehler werten zu lassen. Und wem die Anzeigedauer einer falschen Vokabel bisher nicht ausreichte, der kann sie jetzt in der Systemeinstellung auf bis zu 9 Sekunden



verlängern. Neben dem Programm ist natürlich auch das Handbuch mitgewachsen. Es umfaßt jetzt über 50 Seiten und ist für DM 20,- beim Autor erhältlich. (s/w)

Fakturierung (J26): Das Programm wurde gegenüber der Version vom August 1990 in einigen Punkten erweitert. So kann man jetzt bis zu 20 Zeilen Text pro Rechnungsposten eingeben. Eine Rechnung kann bis zu maximal 5.000 Zeilen umfassen und bis zu 999 verschiedene Posten beinhalten. Die maximale Postensumme wurde bis auf 1.000.000 erweitert und die Gesamtsumme pro Rechnung auf 10.000.000. Außerdem können im Mahnwesen jetzt drei Mahntexte gespeichert werden. (s/w)

Giro-STB 1.9c (J143): Der Autor Jens Bender hat an dem Programm ein paar interne Verbesserungen vorgenommen.

Helper II+ 3.7 (J167): Kleinere Unschönheiten und Fehler wurden beseitigt, so daß man jetzt z.B. bei der Datumseingabe den Punkt als Trennzeichen weglassen kann. Die Rename-Funktion wurde verbessert und sowohl bei ihr als auch bei der Bildschirmcopy-Funktion ist jetzt eine freie Pfadauswahlwahl möglich.

Hercules 1.1 (J124): Eine komplett überarbeitete Programmversion des Konvertierungs-Utilitys, das in der Lage ist, MS-DOS-Snapshots der Hercules-Grafik-Auflösung in das PIC-Format des Atari ST umzuwandeln. Hercules verfügt jetzt über eine komfortable GEM-Oberfläche mit Hilfsfunktionen und kann neun Bilder gleichzeitig bearbeiten. (s/w)

Kritzel 3.94 (J117): Die Texteingabe wurde insofern verbessert, als daß man jetzt während der Eingabe die Textattribute sowie den Grafikmodus ändern kann. Zusätzlich wurde noch die Drehfunktion von

Blöcken optimiert und ein Fehler, der beim Zeichnen von dicken Linien auftrat, bereinigt. (s/w)

Miniwert 1.01 (J221): Die Druckfunktion kann jetzt wahlweise ein- und ausgeschaltet werden, und beim Verlassen des Programmes wurde eine Sicherheitsabfrage hinzugefügt.

Okami-Shell 1.4 (J189): Eine neue Version des Programms der Saison vom Oktober 1991 (2. Platz). Die Shell verfügt jetzt über einen richtigen Zeileneditor und unterstützt OverScan.

Sequ 1.02a (J223): Sequ beinhaltet nun zusätzlich eine Diskettenverwaltung sowie eine Makrofunktion, mit der bis zu 255 Makros erstellt werden können. Außer den Funktionen des Maskeneditors kann jede Funktion von Sequ über Makros gesteuert werden. Eine Endloswiederholung eines Makros ist ebenso möglich, wie die Installation eines Automakros, das nach dem Programmstart ausgeführt wird. Außerdem werden jetzt Benutzerfehler durch zusätzliche Abfragen vom Programm abgefangen.

SQ555 (J217): Auf vielfachen Wunsch hat der Autor Michael Ruge die Abfrage auf KAOS entfernt, so daß jetzt auch unter diesem Betriebssystem der Wechsel des Mediums bei Wechselplattenlaufwerken mit dem Utility erkennbar ist.

ST-Formular 4.0 (J193): Die Suchpfade für verschiedene Anwendungen sind von nun an vorwählbar. Anwendungen können mit oder ohne Parameterübergabe direkt aus ST Formular aufgerufen werden. Der Druckertreiber kann ab sofort von einem beliebigen Pfad unter einem beliebigen Namen geladen werden. Zusätzlich können Macros jetzt im Überblick betrachtet und editiert werden und die Positionen von Feldern können im Nachhinein sehr einfach korrigiert werden.

ST Vision

Disk V464

Sound-Samples: Eine Diskette vollgepackt mit Soundsamples aus bekannten amerikanischen Actionfilmen wie z.B. Terminator II und Hitcher. Hören Sie sich Arnold Schwarzenegger's und Rutger Hauer's markige Sprüche einmal im amerikanischen Originalton an. Zum Abspielen der digitalisierten Samples befindet sich zusätzlich noch das Programm D-Sound mit auf der Diskette, das es Ihnen unter anderem erlaubt, die Abspielgeschwindigkeit frei zu wählen.

Disk V465

LQ-Set: Ein kleines Druckerutility für Besitzer des Epson LQ Matrixdruckers, das sowohl als Accessory installiert als auch als Programm vom Desktop aus gestartet werden kann. LQ-Set hilft beim Einstellen der Schrift- und Stilarten und bei der Festlegung des Seitenlayouts (Randvorgaben, Papierlänge usw.).

PC-Format: Ein kleines, amerikanisches Formatierprogramm für Besitzer von älteren Rechnermodellen, in denen noch die TOS-Versionen 1.0 bzw. 1.2 installiert sind. PC-Format ermöglicht es Ihnen, Disketten in einem MS-DOS kompatiblen Format zu formatieren.

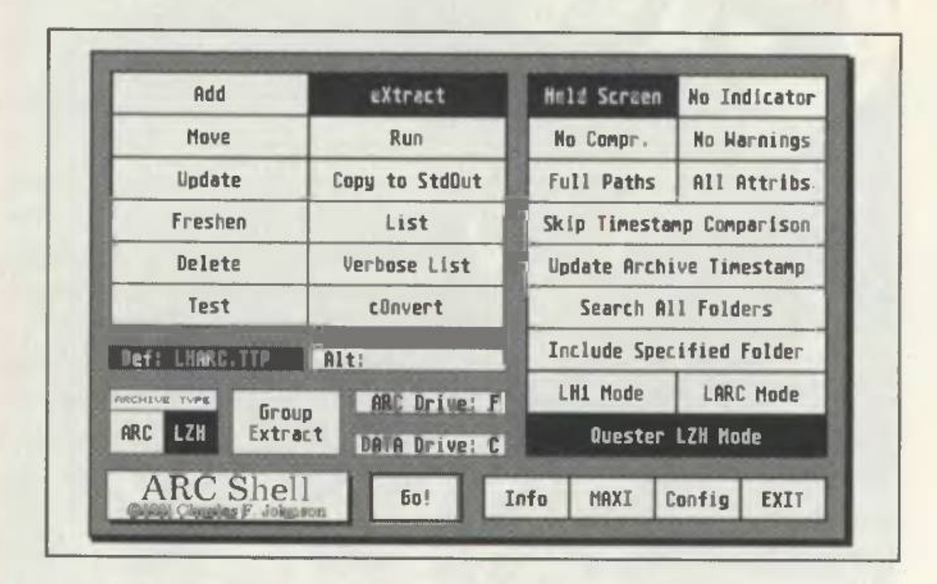
FPU-Test: Ein Utility, mit dem das Vorhandensein und die Funktionalität eines mathematischen Coprozessors vom Typ 68881 geprüft werden kann.

NBMG 0.2: Ein kleines Benchmarkprogramm, das Werte für die Bereiche Textausgabe, Linien- und Objektzeichnen ermittelt. Hiermit eignet es sich zum Testen diverser Hard- und Software-Beschleuniger.

Clipboard 1.0: Der Datenaustausch zwischen Anwendungsprogrammen mittels des Clipboards ist bereits seit der Einführung der ST Computer 1985 möglich. Allerdings hat fast jeder Softwarehersteller bisher sein eigenes Süppchen gekocht, so daß es zwischen vielen Programmen noch zu 'Verständnisschwierigkeiten' kommt. Im Sommer 1991 veröffentlichte Mike Fulton (Atari Corp.) im offiziellen Entwickler-Newsletter ATARI.RSC einen Artikel mit Richtlinien zu diesem Thema. Clipboard 1.0 ist ein kleines CPX, das sich mit diesem Thema befaßt und zur Festlegung der Pfadnamen des Atari Clipboard Systems dient. Eine Kopie des Artikels von Mike Fulton wurde dem CPX zum besseren Verständnis ebenfalls beigefügt.

Captain Hook 1.0: Ein Programm für den Auto-Ordner von John Eidsvoog, das es Ihnen ermöglicht, andere speicher-residente Programme und Accessories vorrübergehend 'aufzuheben', um Konflikte mit laufenden Programmen zu vermeiden.

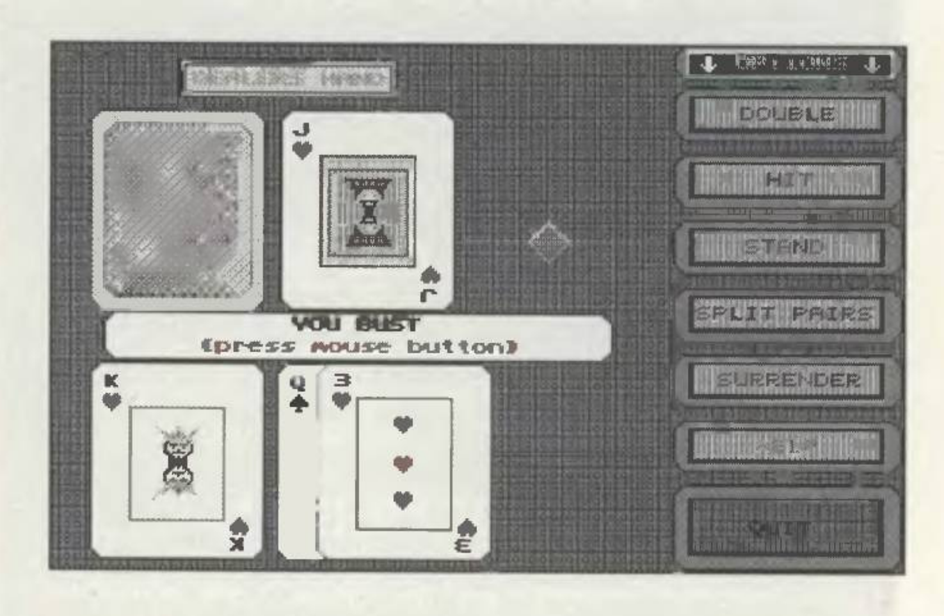
ARC-Shell 3.1: Die neue Version der bekannten ARC-Shell von Charles F. Johnson verfügt jetzt über einen stark verbesserten Support des Quester-LHarc-Standards (LH1 und LH5). Im Quester-Modus erscheint nun



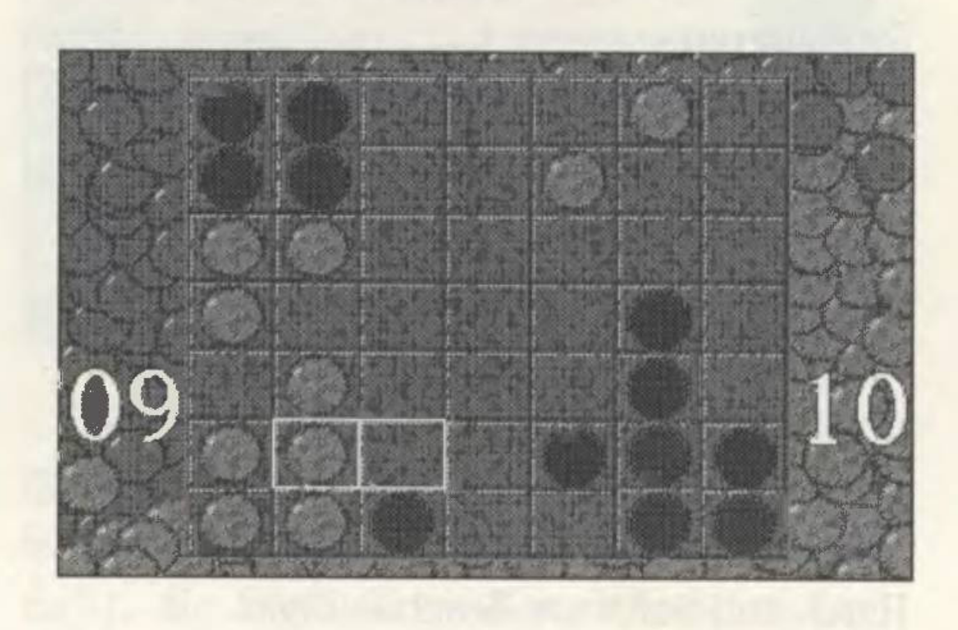
ein Untermenü, in dem man Zugriff auf die speziellen Features dieses Datenkompressionsverfahrens hat. Außerdem wurde eine Gruppenfunktion implementiert, die das Abarbeiten mehrerer ARC- bzw. LZH-Dateien im Batch ermöglicht.
LHARC-Shell 1.30: Eine weitere Shell mit den üblichen Funktionen und Switches, die speziell auf den LHarc-Standard ausgerichtet ist.
ZeST-Format: Ein Formatierutility für die ZeST-Benutzeroberfläche von Disk V455. Das Programm verfügt über die standardmäßigen Auswahlparameter (ein- oder doppelseitig, 80-82 Tracks, 9-11 Sektoren pro Track). Der Source-Code in GFA-Basic befindet sich mit auf der Diskette. (f)

Disk V466

Blackjack: Jetzt können Sie Ihre Glückspiel-Fertigkeiten in diesem Ein-Personen-



Spiel erst einmal vollkommen risikolos zu Hause an Ihrem Schreibtisch ausprobieren. Vielleicht gelingt es Ihnen ja, Ihren Computer beim Bluffen auszutricksen. (f)
Crapz!: Ein BBS-Würfelspiel für eine Person, das nur in solchen Mailboxsystemen installiert werden kann, die den Instant-Graphics-Modus unterstützen. Crapz! ist nur als OnLine-Spiel innerhalb einer Mailbox lauffähig und kann somit nicht als Programm vom Desktop aus gestartet werden. (f)
Ammotrack: Bei diesem rasanten Actionspiel müssen Sie mit Ihrem Fluggleiter Munitions- und Treibstoffkisten einsammeln, bevor Ihnen einer der Robotgleiter zuvorkommt. Sie müssen durch Tunnel fliegen, Geröllhaufen und Straßenschildern ausweichen und immer darauf bedacht sein, nicht von der Straße abzukommen. (f)
Katrix: Wie der Name es bereits andeutet, handelt es sich bei Katrix um eine Kombination der beiden Geschicklichkeitsspiele Klax und Tetris. Die Bausteine, die von oben angeschwebt kommen, bestehen aus drei Komponenten, die sich in ihrer Farbzusammensetzung unterscheiden. Bevor die Bausteine den Boden erreichen, kann man die Farben der drei Komponenten miteinander vertauschen. Ein Spiel mit großer Suchtgefahr. (f)



Reaction: Ein Strategiespiel für 1 bis 2 Personen, bei dem in einem 64 Felder umfassenden Quadrat die eigenen Spielsteine so gesetzt bzw. verschoben werden müssen, daß man am Ende des Spieles über die größere Anzahl an Spielsteinen verfügt. (f)

Disk V467

Dungeon Lord: Das Titelbild und der Name dieses Programmes lassen bereits erahnen, das hier der altbekannte Spielehit Dungeon Master bei der Erstellung Pate gestanden hat. Die Grafiken des Programms sind schön anzusehen und die üblichen Digi-Sound-Effekte während der Kampfszenen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die ersten drei Levels sind komplett durchspielbar. Will man auch in die weiteren, per Kennwort geschützten Dungeons hinabsteigen, so muß man erst den obligatorischen Shareware-Obulus an den Programmierer entrichten. (S, f)

ST Computer

Disk S483-S484

High-End 3.8: Übernimmt die Rechenarbeit beim Eigenbau von Lautsprecherboxen. Dabei werden die Eigenheiten der verschiedenen LS-Typen berücksichtigt. (S)

Disk S485

Eiskalt II: Der zweite Teil des Spiels Eiskalt. Mehr Levels und Hindernisse. (J, s/w)
Ixplus: Schwieriges Denkspiel, bei dem Spielsteine richtig sortiert werden müssen.
Leitungen: Ordnen Sie Rohrleitungen so an, daß das Wasser fließen kann. (s/w)
Pac Mac: Eine Pac-Man-Variante. (s/w)
Single: Ein Begriffe-Rate-Spiel ähnlich der Fernsehsendung 'Glücksrad'. (s/w)

Disk S486

Genea: Das Programm verwaltet Stammbäume und hilft so bei der Ahnenforschung. (s/w)
Briefmarke ST: Verwaltet Briefmarken des Gebietes 'Bundesrepublik'. Die Sammlung kann nach umfangreichen Kriterien ausgewertet werden.

Disk S487

Fraktale: Sehr flexibles Fraktal-Programm für Mandelbrot-, Julia- und Newton-Reihen. Mit 3D-Darstellung und Hintergrundberechnung.
Graf-IFS: Erzeugen und Manipulieren von Graftalen und Iterativen Funktionssystemen (IFS).

Disk S488

Attrio: Macht das Setzen von Dateiattributen einfacher.
Konv-RSC: Wandelt RSC-Dateien in Assembler-Quelltext.
Send-To: Schickt Strings an die serielle oder parallele Schnittstelle. (S, s/w)
Speitest: Testet den RAM-Speicher (s/w)
Spool-CPX: Spooler mit Ausgabeumlenkung und terminiertem Druckbeginn.
DiskView: Disketten- und Festplattentool als Accessory. (S, s/w)

Eickmann computer

In der Römerstadt 249/253
D-W 6000 Frankfurt 90
Telefon 069-763409
Telefax 069-7681971
Mailbox 069-761083·8N1

EAN
Strichcode Generator prof.
erstellt EAN Codes (IMG) zum einbinden in DTP - Programme. Mit Seriendruckfunktion für SLM Laser u. 24 Nadler
DM 348

E-Screen
VME-Grafikkarten
Die monochrom VME-Grafikkarte für alle ATARI STE, TT oder - mit Adapter, für alle MEGA ST. Die 640x400 Darstellung läßt sichemulieren. Mit direkt programmierbarem Grafikspeicher -- Bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten bei 72 Hz (abhängig von Karte und Monitor) 16 bit Wortbreite -- 2 adressierbare Grafikseiten -- Ein max. Speicherdurchsatz von 2 MB/sec -- mit der komfortablen Treibersoftware lassen sich Bildlage, Bildgröße Emulationsmodus sowie Monitortyp, Frequenzen und Bildschirmschoner einstellen Mit integrierter Snapshotfunktion für Großbildschirme.

E-Screen 110/128	DM 798
E-Screen 160	DM 898
Mega-ST Adapter	DM 98
E-S 160 + EIZO 6500	DM 4298
E-S 128 + TTM 195	DM 2698



TeleMail
Die neue Mailbox für ATARI ST, STE und TT Computer **- DM 298**

FolioTalk
Datenübertragung zwischen Portfolio und ST/TT **- DM 98**
(Paralelle Schnittstelle ist erforderlich)





DOS Kompatible

Liefer- & Versandkosten
Lieferung im Inland NUR gegen Nachnahme od. Vorkasse (Scheck)
Nachnahmegebühr DM 7,50
Versandkosten:
Bis 9 Kg DM 9.00,
bis 20 Kg DM 18.00
ab 20 kg DM 30.00,
Versand erfolgt via UPS

Lieferung ins Ausland NUR gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 20 DM Versandkosten + DM 15.00 Bearbeitungsgebühr.
Bei Auslandsbestellungen bis DM 500 bitte den Betrag incl. MwSt., ab DM 500 excl. MwSt. zahlen.

Änderungen vorbehalten.
SÄMTLICHE ANGEGEBENEN PREISE VERSTEHEN SICH ZZGL. VERSANDKOSTEN UND INCL. 14 % MEHRWERTSTEUER

Acorn NeXT calamus® profi center ATARI

ST de Luxe

für nur DM 14,80! *
* statt bisher DM 19,80
und das für zwei..

... Mu.. Mu.. Musik in mein' Ohren!

Spiele, Midi Software, News
Monat für Monat NEU und verführerisch GUT am Kiosk!
Nr. 01/92 am 03.01.92, Nr.02/92 am 07.02.92, Nr. 03/92 am 06.03.92

Aktuelle Informationen zum ST Book

Der ST auf Reisen

Lange haben wir gezögert, den ST Book ausführlich zu testen, da sowohl Liefertermine als auch Leistungsdaten noch mit mehr oder minder großen Fragezeichen versehen waren. Mittlerweile gibt es kaum noch Unklarheiten – Zeit, sich Ataris Tragbaren genauer anzusehen.

Eines gleich vorweg: Alle bisherigen Berichte zum ST Book – und so auch dieser – beruhen auf einem Vorserienmodell, weil wider Erwarten auch in der ersten Januar-Woche 92 die schon für Dezember erwartete Lieferung der ersten Seriengeräte ausgeblieben ist. Fest steht aber auf jeden Fall, daß das hier getestete Gerät sich überhaupt nicht oder nur in kleinen Details von der Serie unterscheidet. Fest steht auch, daß die ersten Seriengeräte bereits produziert und daher weitere Verzögerungen nicht zu erwarten sind.

Geschichtliches

Blicken wir nochmals kurz in die Geschichte des ST Book zurück:

Öffentlich gezeigt wurde er zum ersten Mal auf der CeBIT '91 in Hannover. Damals gab man sich bei Atari optimistisch, noch vor der Messe im August die ersten Books unter die Leute gebracht zu haben. Daraus wurde leider nichts, doch war zu diesem Zeitpunkt bereits erkennbar, daß dem Book zur Serienreife nicht mehr viel fehlte. Ende Oktober dann brachte eine weitere Messe, die SYSTEMS in München, weitere Informationen: Der dort gezeigte ST Book entsprach zwar in Bezug auf die Hardware dem Düsseldorfer Modell, war aber softwaremäßig einen Schritt weiter. Neben TOS 2.06 waren in seinem ROM schon die weiter unten beschriebenen Utilities untergebracht, allerdings noch komplett in englischer Sprache.

Die nunmehr über zwei Monate seit der SYSTEMS verbrachte man bei Atari offensichtlich mit dem Vorbereiten bzw. Starten der Serienproduktion. Ein Blick auf das von uns getestete Vorserienmodell läßt dabei schnell erahnen, wo die Probleme gelegen haben: beim Gehäuse. Während das Innenleben unseres ST Book ohne weiteres aus einer laufenden Serienproduktion hätte stammen können, ließ die Mechanik des Gehäuses doch noch Schwachstellen erkennen. Kurz: Man kann guter Hoffnung sein, daß noch im Laufe des Januar ausgereifte ST Books ohne Kinderkrankheiten in Stückzahlen in den Handel kommen.

Hardware vom Feinsten

Die Hardware des ST Book ist von innen wie von außen ein beeindruckendes Beispiel der Miniaturisierung der Computer: Bei einer Grundfläche eines A4-Blattes und einer Höhe von 37 Millimetern bringt der ST Book inklusive Akku knapp 2 kg auf die Waage. Ganz im Gegensatz zum STACY, Ataris erstem Anlauf zum tragbaren ST, ist der ST Book damit auch für normal gebaute Menschen portabel.

High Tech

Auf den ersten Blick handelt es sich – technisch gesehen – beim ST Book um einen ganz gewöhnlichen ST mit 68000 CPU bei 8 MHz Taktfrequenz, 1 MByte RAM und TOS 2.06 im ROM. Auch diverse Testprogramme sowie sämtliche der getesteten Standard-Applikationen ließen keinen Unterschied erkennen, der Book ist voll ST-kompatibel.

Im Innenleben des Book haben wir es mit einer Ansammlung von viel High Tech auf kleinstem Raum zu tun: Da wäre beispielsweise die 19 ms schnelle 40-MByte-Festplatte im 2,5″-Format vom Hersteller Conner, die übrigens über ein von PCs bekanntes AT-Bus-Interface statt über SCSI betrieben wird. Diese Platte wurde speziell für den Einsatz in Notebooks konzipiert und zeichnet sich daher durch eine besonders geringe Stromaufnahme (1,3 Watt statt beispielsweise 2,8 Watt für eine vergleichbare 3,5″-Platte) sowie eine besonders hohe Stoßfestigkeit (in ausgeschaltetem Zustand bis zum Hundertfachen der Erdbeschleunigung) aus.

Energie sparen

Saubere Arbeit hat Atari auch bei der Stromversorgung und vor allem beim Stromverbrauch des ST Book geleistet: Zunächst einmal wurde durch entsprechende Auswahl der Bauteile (CMOS) ein sehr geringer Stromverbrauch im laufenden Betrieb erreicht. Darüberhinaus wird die Festplatte nach einer konfigurierbaren Zeitspanne, in der nicht auf sie zugegriffen wurde, automatisch ausgeschaltet. Beim nächsten Zugriff wartet der ST Book dann automatisch, bis die Platte wieder aktiviert wurde (dauert nur ein paar Sekunden) und greift dann erst zu. Bei vielen Anwendungen, wie beispielsweise beim Schreiben eines Textes, bleibt die Platte also meist ausgeschaltet und wird nur beim Zwischenspeichern kurz hochgefahren.

Nicht nur die Platte, sondern auch das ganze Gerät läßt sich per Software ausschalten, respektive in eine Art von Stand-By-Modus versetzen. Auch hier dient ein kleines AUTO-Ordner-Programm in Verbindung mit einem CPX-Modul dazu, den ST Book nach einer vordefinierten Zeitspanne, in der keine Eingabe erfolgte, auszuschalten. Das besondere dabei: Der Inhalt des RAM wird gepuffert, so daß Sie jederzeit durch Einschalten des Rechners an gewohnter Stelle im Programm weiterarbei-

ten können. Gleiches gilt auch für das manuelle Ausschalten der Maschine, das einfach durch Zuklappen des Gehäuses erfolgen kann. Die RAM-Pufferung an sich ist übrigens extrem stromsparend, weil auf dynamisches RAM verzichtet wurde und stattdessen pseudostatisches RAM eingesetzt wird.

Akku oder Netz

Zum ST Book gehört ein leichtgewichtiges Schaltnetzteil, das gleichzeitig für das Laden der Akkus Sorge trägt. Ein Notebook ist natürlich prädestiniert dafür, unterwegs mit einem wiederaufladbaren Akku betrieben zu werden. Alternativ dazu lassen sich beim ST Book zwar auch Batterien einsetzen, was aber auf Dauer nicht gerade umweltfreundlich (und auch nicht ökonomisch sinnvoll) ist.

Abhängig von der Häufigkeit des Festplattenzugriffs läuft der ST Book mit einem einzigen Akku fünf bis zehn Stunden am Stück. Damit hat Atari eindeutig die Nase vorn gegenüber den meisten Herstellern von PC-Notebooks, die auf kaum mehr als fünf Stunden ohne Nachladen kommen. Auch das Nachladen geht sehr schnell vonstatten: Weniger als zwei Stunden Netzbetrieb genügen, um einen leeren Akku für den nächsten Einsatz vorzubereiten. Sinnvoll wäre noch eine Möglichkeit, einen zweiten Akku parallel oder wenigstens alternativ aufzuladen – spätestens Drittanbieter werden diese Marktlücke aber sicher schnell entdecken.

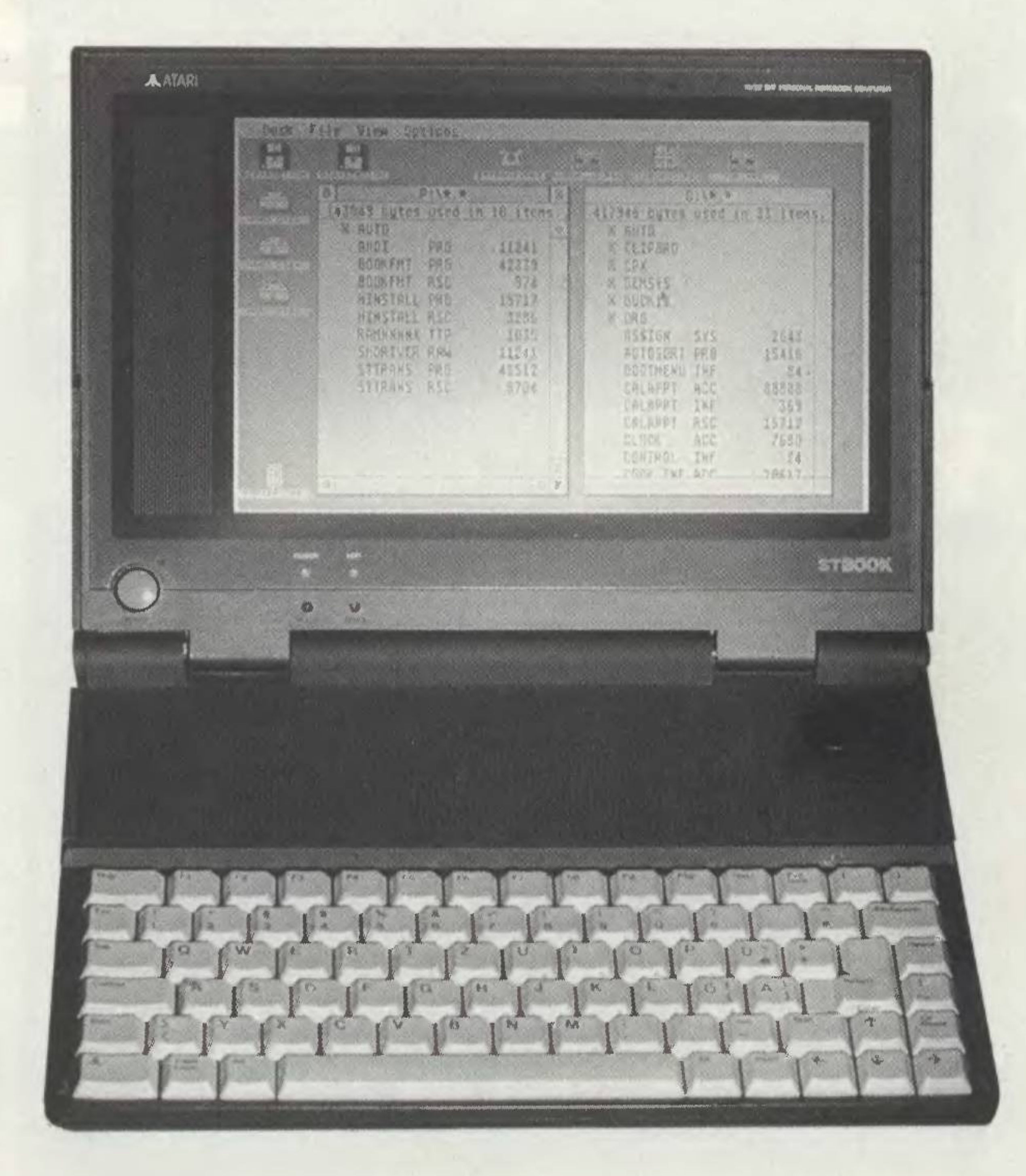


Abb. 1:
Bei einer Grundfläche von der Größe eines A4-Blattes wiegt der ST Book nur knapp zwei Kilo.

Rein und raus

Zur Dateneingabe verfügt der ST Book über eine Tastatur, die vom Layout her der bekannten ST-Tastatur sehr ähnlich ist. Aus Platzgründen wurden dabei die Funktionstasten unmittelbar über den Zifferntasten angeordnet und die Cursor-Tasten sowie Insert, Clr/Home, Help und Undo in 'freie Lücken' integriert. Der Ziffernblock ist – ähnlich wie beim Portfolio – über eine weitere Umschaltebene in Verbindung mit einer neuen Atari-Taste leicht erreichbar, wobei es dank einer mit 'Pad Lock' beschrifteten Taste auch möglich ist, dauerhaft auf die Benutzung des Ziffernblocks umzuschalten.

Zu erwähnen bleibt, daß die Tastatur des ST Book ein erfreulich angenehmes Schreibgefühl vermittelt. Der flache Druckpunkt ist klar definiert, die Abstände zwischen den Tasten ausreichend.

VectorPAD

Gewöhnungsbedürftig hingegen ist das VectorPAD, das die Maus der stationären ST-Modelle ersetzen soll. Aus einer kreisrunden Vertiefung bestehend, arbeitet das VectorPAD im Prinzip ähnlich wie ein Joystick, wobei es allerdings – und hier ähnelt das VectorPAD mehr einer Maus – eine druckabhängige Beschleunigung des Mauscursors erlaubt. Die Maustasten werden durch zwei Tasten unterhalb des eigentlichen VectorPADs ersetzt.

Zugegebenermaßen ist das VectorPAD in Anbetracht der geringen Bauhöhe des ST Book die einzige Möglichkeit, einen Mausersatz in das Gerät zu integrieren – ein Trackball wäre einfach viel zu hoch gewesen. Egal ob Trackball oder VectorPAD: Die Qualitäten einer Maus erreicht keines der beiden Eingabegeräte. Während man also unterwegs mit dem VectorPAD wird leben müssen (und können), empfiehlt sich der Einsatz einer Maus auch am ST Book, wann immer genug Auslauffläche vorhanden ist. Ein Anschluß über den Miniaturstecker an der rechten Gehäuseseite ist problemlos möglich, sobald entsprechende Adapter zur Verfügung stehen.

Das Display

Kontrastreich und ausreichend schnell ist das LCD-Display des ST Book allemal. Bei guter Beleuchtung ermöglicht es auch längeres Arbeiten, ohne daß man sich auf der Suche nach dem optimalen Blickwinkel verrenkt. Gerade jedoch in schlecht ausgeleuchteten Räumen mit Deckenlicht vermißt man eine Hintergrundbeleuchtung schmerzlich, die allerdings – und das dürfte die Ingenieure bei Atari zum Verzicht bewogen haben – den Stromverbrauch stark in die Höhe getrieben hätte.

Kommunikativ

An Schnittstellen hat Atari beim ST Book auch nicht gespart: An der Rückseite befin-



Abb. 2:
Die Tastatur des ST Book verfügt über einen guten Druckpunkt und einen integrierten Ziffernblock.

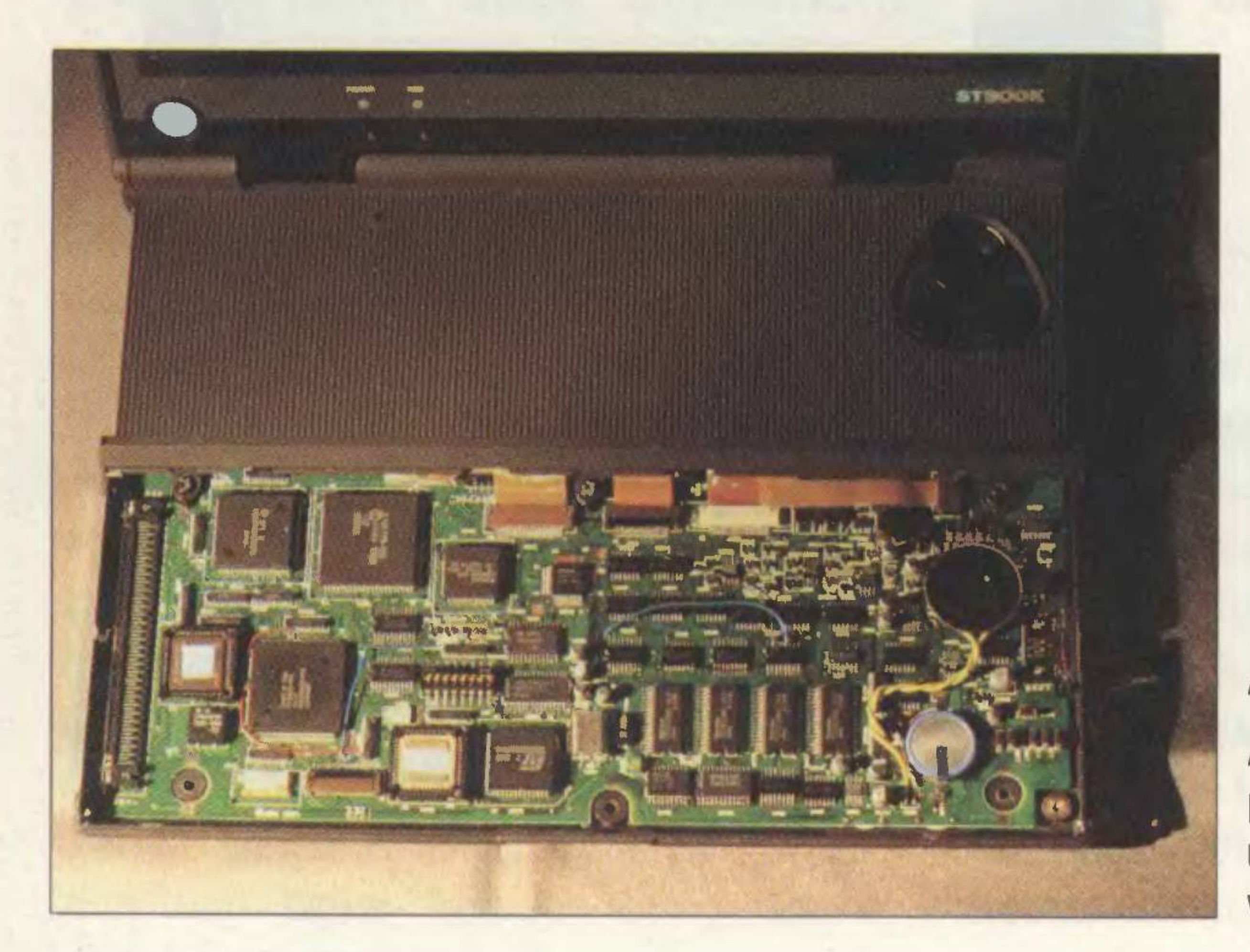


Abb. 3:
Aus einer laufenden Serienproduktion könnte die Platine unseres Vorserienmodells ohne weiteres stammen.

den sich neben dem Anschluß für das Netzteil zwei MIDI-Buchsen, ein kombinierter ACSI-/DMA-Port zum Anschluß eines Diskettenlaufwerks bzw. einer Festplatte sowie eine serielle und eine parallele Schnittstelle. Lediglich die beiden zuletztgenannten Schnittstellen sind über Standard-Verbinder realisiert (25-polig im Falle der parallelen, 9-polig im Falle der seriellen Schnittstelle). Für die MIDI-Buchsen gibt es aber schon heute entsprechende Adapter und für den DMA-Port darf man wohl von Atari mit Erscheinen der Serien-Books eine Lösung erwarten. Da der ST Book über kein internes Diskettenlaufwerk verfügt und nicht einmal ein entsprechender Controller vorhanden ist, wird zum Anschluß eines solchen auch der ACSI-Port herangezogen. Ein externes Diskettenlaufwerk, das auch HD-Disketten bearbeiten kann, wird Atari bei Auslieferung der Serien-Books anbieten.

An der linken Seite findet man einen 120-poligen (!) Miniatur-Connector, der neben allen Signalen des Prozessors im Prinzip alles zur Verfügung stellt, was man für eine Erweiterung des ST Book benötigen könnte. Apropos Erweiterung: Größere Zusatzgeräte, die direkt an diesen oder einen anderen Port angesteckt werden könnten, können fest mit dem ST Book verbunden werden, wenn man sie unter dem Gerät an den dafür vorgesehenen Gewinden fixiert. Künftige Erweiterungen gehen also nicht in die Breite, sondern machen den ST Book unter Beibehaltung der mechanischen Stabilität lediglich etwas dicker.

Der eben genannten Connector wird übrigens auch für die Nachrüstung des ROM-Ports herhalten müssen, der beim Book vor allem aus Platzgründen fehlt. Da alle wichtigen Signale aber vorhanden sind, bedarf es wahrscheinlich nur einer mechanischen Umsetzung auf einen anderen Stecker, damit gerade Musiker wieder in den Genuß ihrer Software mit ROM-Port-Dongle kommen.

Eine Möglichkeit zur internen Erweiterung bietet der ST Book auch: Unter dem VectorPAD ist ein kleiner Freiraum, der von außen über eine Klappe leicht zugänglich ist. Hier soll in Kürze ein Fax- und Daten-Modem seinen Platz finden, das voraussichtlich von einem Drittanbieter hergestellt werden wird.

Software serienmäßig

Der 512 KByte große ROM-Bereich des ST Book umfaßt neben TOS 2.06 eine 256 KByte große ROM-Disk mit Kennung P:, auf der wichtige Grundprogramme gespeichert sind. Dazu zählt vor allem ein Programm zur Datenübertragung über die parallele oder serielle Schnittstelle. Startet man nach entsprechender Verkabelung das gleiche Programm auf dem Book und einem anderen ST/TT, so lassen sich Dateien relativ zügig auf den ST Book überspielen. Auch ein Programm zum Formatieren und Partitionieren der Festplatte im ST Book liegt auf der ROM-Disk – wo auch sonst?

Auf der Platte des ST Book befinden sich standardmäßig zwei sinnvolle Anwendungsprogramme, die als Accessory realisiert sind. Hierbei handelt es sich um den Taschenrechner ProCalc sowie um einen Terminplaner mit integriertem Telefonverzeichnis. Da Änderungen in diesen Programmen noch sehr wahrscheinlich sind und außerdem die Übersetzung ins Deutsche noch aussteht, werden wir darauf in einem späteren Bericht nochmals im Detail eingehen.

Fazit

Der größte Nachteil des ST Book ist sicher die Tatsache, daß er erst jetzt in den Handel kommt. Ansonsten überzeugt Ataris tragbarer ST in fast allen Punkten, denn technisch gesehen ist der ST Book auf der Höhe der Zeit. Alles, was man sich von einem tragbaren ST noch wünschen würde, kostet Strom und Platz: Mehr RAM, eine Hintergrundbeleuchtung sowie eine schnellere CPU sind wahre Stromfresser. Insofern ist der ST Book wahrscheinlich die vernünftigste Lösung, ermöglicht er doch zu einem vernünftigen Preis (DM 3998,-) einen sehr langen netzunabhängigen Betrieb.

cs

TOWER POWER MACHT REINEN TISCH

Umbausätze oder Komplettsysteme für alle ATARI ST und TT.

Wenn Sie vor lauter Computer keinen Platz mehr auf dem Schreibtisch haben, wenn Sie der Gerätelärm beim Arbeiten stört oder wenn es Sie ärgert, daß viele Einzelgeräte herumstehen, dann braucht Ihr ST oder TT »TOWER POWER«

* Praktischer Schwenkarm
* Professionelle Lösungen für Tastatur und Maus

* Einfacher Umbau
* Alle Teile einzeln erhältlich
* Erweiterter VMEbus
* HD Floppies
* Monitor- und Druckerumschalter
* Paßwort-Schutz
* Festplatten

KOSTENLOS KATALOG ANFORDERN

Jetzt im neuen Design

LIGHTHOUSE
A & G SEXTON GMBH.

RIEDSTRASSE 2 · 7100 HEILBRONN · TELEFON 07131/9 57 20 · TELEFAX 07131/95 72 34



Demos

Kaufen Sie nie wieder die Katze im Sack!

Mit unserer umfangreichen Sammlung von Demoversionen kommerzieller Programme haben Sie die Chance, viele Programme vor einem eventuellen Kauf ausführlich zu Hause zu testen. Zum Preis einer PD-Diskette können Sie die unten aufgeführten und 10 weitere Demoversionen direkt bei uns bestellen; alles weitere erfahren Sie auf der letzten Seite dieser Ausgabe.

Bitte beachten Sie: Die angebotenen Disketten enthalten nur in der Funktion eingeschränkte Demoversionen der Originalprogramme. Das vollwertige Original erhalten Sie bei dem jeweils angegebenen Hersteller oder im Fachhandel.

De11	**ST Math**	Mathematikprogramm (Heim Verlag)
De12	**CI System**	Multifunkt. Acc. (Ciechowski Computer)
De13	**Pics & Docs**	Kulturzeitschrift auf Diskette (Atelier coART)
De14	**Omikron Draw 3.0**	Zeichenprogramm (Omikron Software)
De15	**Edison**	Editor und Shell (Kniß Software)
De16	**MegaFakt**	Fakturierungsprogramm (MegaTeam)
De17	**Orchest**	Kompositionsprogramm (Prof. H. Walz)
De18/19	**Repro Studio ST**	Bildverarbeitungsprogramm (Trade iT)
De20	**Diskus 1.02**	Komfortabler Diskmonitor (CCD)
De21	**Tempus Word 1.00**	Die neue Textverarbeitung (CCD)
De22	**SPC Modula-2 2.0**	Modula-2 (advanced applications)
De23	**ST MATLAB**	Matheprogramm (advanced applications)
De24	**Omikron EasyGEM Library**	GEM-Library für Omikron.BASIC (Omikron)
De25	**Tempus 2.06**	Schneller Texteditor (CCD)
De26	**CIS Lohn&Gehalt 2**	Lohnabrechnung (Ciechowski Computer)
De27	**1st Address**	Schnelle Adressverwaltung (Victor KG)
De28	**Lern ST Plus**	Vielseitiges Lernprogramm (UVS)
De29	**PKS Write**	Texteditor für Calamus (DMC)
De30	**The Optimizer**	Optimierung der Festplatte (Projekt FPS)
De31	**Maxidat**	Dateiverwaltung (Softwarehaus A. Heinrich)
De32	**Easy Rider Reassembler**	Reassembler (Borchard)
De33	**ReProk**	Büroorganisation (Stage Microsystems)
De34	**SciGraph**	Präsentationsgrafiken (SciLab GmbH)
De35	**ST-Statistik**	Statistikprogramm mit Grafik (SciLab)
De36/37	**MegaPaint II Professional**	Zeichenprogramm (TommySoftware)
De38	**GrafStar**	Malprogramm als Acc. (TommySoftware)
De39	**SoundMerlin**	Sample-Editor (Tommy Software)
De40	**The SoundMachine II**	Soundprogrammierung (Tommy Software)
De41	**Lavadraw**	Zeichenprogramm (K&L Datentechnik)
De42	**DiSc-Grafik ST 2.01**	Zeichenprogramm (DiSc-Software)
De43	**T.i.M. Depot**	Depotverwaltung (C.A.S.H. GmbH)
De44	**T.i.M. Cashflow**	Kassenbuchführung (C.A.S.H. GmbH)
De45	**T.i.M. Banktransfer**	Zahlungsträger (C.A.S.H. GmbH)
De46	**T.i.M. II Fibu**	Finanzbuchhaltung (C.A.S.H. GmbH)
De47	**Soundman**	Musikeditor (Galactic)
De48	**STar Designer**	Vielseitiges Zeichenprogramm (Galactic)
De49	**Omikron.BASIC Compiler**	Compiler zu Omikron.BASIC (Omikron)
De50	**Mortimer**	Multifunktionales Utility (Omikron)
De51	**esprit**	Spiel (Application Systems)
De52	**script 1.0**	Textverarbeitung (Application Systems)
De53	**Btx/Vtx-Manager 3.0**	Btx-Programm (Drews EDV+Btx GmbH)
De54	**BeckerCAD ST**	CAD-Programm (Data Becker)
De55	**BeckerCALC/3 ST**	Tabellenkalkulation (Data Becker)
De56	**GenEdit ST**	MIDI-Editor (Hybrid Arts)
De57	**EZ Package**	EZ-Track und EZ-Score (Hybrid Arts)
De58	**Edit Track I**	Sequencer (Hybrid Arts)
De59	**Ludwig ST**	Kompositionsprogramm (Hybrid Arts)
De60	**Cato**	Options-/Terminmarktanalyse (H. Richter)
De61	**BASiCHART**	Tabellenkalkulation (POINT Computer)
De62	**CW-Chart**	Börsensoftware (Foxware)
De63	**DesaShell**	Shell (DesaSoft GbR)
De64	**Steve**	Text, Grafik, Datenbank (Kieckbusch GmbH)
De65/66	**CADjA**	CAD-Programm (Kieckbusch GmbH)
De67	**Infinitus**	Malprogramm (Invent AG)
De68	**SPS-ST**	Maschinensteuerung (Karstein Datentech.)
De69	**Sherlook 3.0**	Schrifterkennung (Vertrieb: H. Richter)
De70	**PKS-Edit**	Editor für Programmierer (PKS Software)
De71	**PegaFAKT**	Fakturierungsprogramm (PegaSoft)
De72	**ChessBase**	Schachspielverwaltung (ChessBase GmbH)
De73	**James 3.0**	Börsensoftware (IFA - Köln)
De74	**EasyBase**	Datenbank (Omikron.Software)
De75	**Astrolog**	Astrologieprogramm (KOA-Soft)
De76	**Datobert Business 3.0**	Business-Grafiken (Baumann Computer)
De77	**Deluxe Paint**	Zeichenprogramm (Rushware)
De78	**K-Fakt, K-Fibu & Compatible**	Fakturierung & Fibu (TK Computer-Technik)
De79	**Turrican**	Actionspiel (nur in Farbe, Rainbow Arts)
De80	**Lex-Star V2.0**	Anwaltssoftware (Software Rohleff GdbR)
De81	**PegaSTIC**	Etikettendruck (PegaSoft)
De82	**ST Haushalt**	Haushaltsprogramm (Heim Verlag)
De83	**Einnahme/Überschuß**	Einnahme-/Überschuß (Heim Verlag)
De84	**ST-Modular**	Modula-2 (Heim Verlag)
De85	**CAG**	Grafikprogramm (stephan stoske)
De86	**Dulek**	Rechtschreibprüfung (Richter)
De87	**Btx-Börsenmanager**	Börsenprogramm (T. Bopp Software)
De88	**Avant Vektor**	Vektorisierungsprogramm (Trade iT)
De89	**Phoenix**	Datenbank (Application Systems)
De90	**Fastcard 1.9**	Kartenprogramm (Plückhahn Software)
De91	**CodeKeys**	Der universelle Macro-Manager (Artifex)
De92	**PBOC**	Konverter GfA-Basic in C (Richter)
De93	**ST Kassenbuch**	Buchführung (Heim Verlag)
De94	**Statistik Profi**	Statistikprogramm (Heim Verlag)
De95	**ST C.A.R. V2.52**	System-/Regelungsanalyse (Heim Verlag)
De96	**Syntex**	Texterkennungsprogramm (Richter)
De97	**ST Chemplot V2.0**	Chemieprogramm (Heim Verlag)
De98	**Kobold V1.0**	Dateikopierer (Richstein&Dick GbR)
De99	**ST Netzplan**	Netzplanbearbeitung (Heim Verlag)
De100	**HotWire 3.0**	Die echte Desktop-Alternative (Artifex)
De101	**MusicMon ST**	Synthesizer-Programm (Galactic)
De102	**Top Secret**	Datenverschlüsselung (Galactic)
De103	**Retrieve**	Stichwortsuchprogramm (Galactic)
De104	**Perspektive ST**	3D-Konstruktionsprogramm (Heim Verlag)
De105	**ST-Auftrag**	Auftragsverwaltung (AS-Datentechnik)
De106	**Dr. Schelm / Zitat**	Spiele (Kreativ Software / Richter)
De107	**Graffiti**	Zeichenprogramm (K&L-Datentechnik)
De 108	**ST/TT-Review 1.0**	Literaturarchiv (Heim Verlag)
De 109	**Formular Plus**	Formular-Druck (Alfred Saß Software)
De 110	**MultiDesk Deluxe**	Accessory-Manager (Artifex)
De 111	**Artis**	Zeichenprogramm (Artis)
De 112/113	**DynaCADD 2.0 ST**	3D-CAD-Software (CRP-Koruk)
De 114/115	**DynaCADD 2.0 TT**	3D-CAD-Software (CRP-Koruk)
De 116	**The Game V1.0**	Spiele-Entwicklungs-Paket (Heim Verlag)
De 117	**SparrowText**	Textverarbeitung (GMa-Soft)
De 118	**ST-Fakt**	Fakturierungsprogramm (GMa-Soft)
De 119	**ST-Fibu**	Buchführung (GMa-Soft)
De 120	**Einkommensteuer 1991**	Einkommensteuerberechnung (Uwe Olufs)
De 121	**PCB-Layout**	Platinenlayout (Thomas Praefcke)
De 122	**MegaPlot**	Grafische Datenauswertung (Dr. R. Pape)
De 123	**ST-Giro**	Zahlungsverkehr (GMa-Soft)
De 124	**Harofakt**	Software f. Handwerksbetriebe (Harosoft)

TOS Extension Card

TOS-Update: TOS 2.06 für alle STs mit der TOS Extension Card



Das offizielle Update

Von Atari stammt TOS 2.06, die neue TOS-Version für den Mega STE mit eingebautem TT-Desktop. Von Artifex kommt die TOS Extension Card. Das Ergebnis ist ein neues TOS zum Nachrüsten für alle ST-Modelle.

Warum ein neues TOS?

TOS 2.06 ist der aktuelle Stand der Entwicklung des TOS. Der neue Desktop bringt mehr Komfort – ohne mehr RAM-Speicher zu belegen. Außerdem wurden alle bekannten Fehler älterer TOS-Versionen beseitigt.



Die technische Seite

TOS 2.06 mit seinen vielen neuen Desktop-Funktionen braucht mehr Platz in den ROMs, der in den "alten" STs nicht vorhanden ist. Dieses Problem löst eine kleine Zusatzplatine, die TOS Extension Card.



Null problemo

Bis zu sieben Fenster öffnen? Laufwerke oder Ordner nach Dateien durchsuchen? Zwischen Fenstern per Tastendruck umschalten? Scrollen in Fenstern mit selektierten Dateien? Alles kein Problem mit TOS 2.06.



Die Evolution der Icons

Für jede Datei ein eigenes Icon. Neue Icons selbst erstellen und nachladen. Icons auf dem Desktop ablegen und Programme von dort starten. TOS 2.06 macht's möglich.

Auf Tastendruck

Alle Menü-Funktionen können jetzt auch über die Tastatur aktiviert werden. Genauso einfach ist das Öffnen eines Fensters und das Starten eines Programmes: Ein einziger Tastendruck genügt.



Kompatibel? Na klar!

Da es sich bei TOS 2.06 um eine offizielle TOS-Version von Atari handelt, ist volle Kompatibilität zu bestehender Software gewährleistet. Übrigens: Nur mit TOS 2.06 läuft Ataris neues Kontrollfeld auch auf "alten" ST's stabil.

Und der Preis?

Das TOS-Update (TOS Extension Card plus Original TOS 2.06 ROMs) ist für DM 198,- bei ausgewählten Fachhändlern oder direkt bei Artifex erhältlich. Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gerne den Fachhändler mit Einbauservice in Ihrer Nähe!

da vinci design®



Holbeinstraße 60
W-6000 Frankfurt/Main 70
Telefon (0 69) 6 31 24 56
Telefax (0 69) 6 31 26 00



Teuflisch gut

Mit dem Untertitel 'Das teuflisch gute Textutility' wirbt die Düsseldorfer Firma Data Becker für ihr neues Programm 'Luzi ST', das als Bookware erschienen ist. Dem eigenen Anspruch nach ist Luzi zur Unterstützung der Arbeit vor allem mit einer Textverarbeitung gedacht.

Um stets, also auch in Programmen ohne GEM-Menüleiste, verfügbar zu sein, wird Luzi über einen 'Hotkey' aufgerufen und nicht als Accessory eingebunden. Für die Ausgabe der Grafik auf dem Bildschirm verwendet es statt des Betriebssystems eigene Routinen. Diese sind bedauerlicherweise – und das ist einer der Hauptkritikpunkte – weder farb- noch großbildschirmfähig. Luzi kann also ausschließlich bei 640 mal 400 Punkten Auflösung eingesetzt werden, was nicht dem heutigen Stand kommerzieller Programme entspricht.

Alles inklusive

Neben zahlreichen nützlichen Hilfen zur Bearbeitung und Verwaltung von Texten bietet Luzi auch alle häufig benötigten Datei-Funktionen. So kann man beispielsweise auch Disketten kopieren oder formatieren. Luzi läßt sich individuell konfigurieren, wozu neben der Einstellung aller Vorgabewerte auch die Möglichkeit gehört, die Utilities einzeln einzubinden oder auch auf sie zu verzichten. Auf diese Weise erspart man es sich, die nicht benötigten Teile im Speicher zu halten. Die Konfiguration wird mit einem separaten Programm vorgenommen und erst nach einem Neustart des Rechners wirksam.

Such-Funktionen

Eine Reihe von Funktionen dient der Archivierung und dem Auffinden von Texten und Textpassagen: So gibt es ein Utility, mit dem man beliebige Textausschnitte, sofern sie nicht länger als 28 Zeichen sind, suchen kann. Es können bis zu fünf Extensions für zu untersuchende Dateien angegeben werden, die auch die Joker-Zeichen '?' und '*' enthalten dürfen. Luzi nimmt eine reine ASCII-Suche vor, dadurch läßt sich in Textformaten, die zwischen den Zeichen besondere Formatanweisungen einstreuen, wie dies beispielsweise bei Signum!2 der Fall ist, grundsätzlich kein Text finden. Als Suchbereich kann man eines oder mehrere Laufwerke oder einen Pfad angeben. Die gefundenen Dateien werden auf dem Bildschirm angezeigt, nicht jedoch die Umgebung der gesuchten Textstelle.

Abb. 1: Einfache Volltext-Suche mit Luzi ST.

Ferner bietet Luzi eine einfache Möglichkeit, Texte zu archivieren. Man kann dazu den Namen der Datei zusammen mit einem Suchwort und einer kurzen Inhaltsangabe speichern. Später läßt sich dann sehr schnell nach dem Suchbegriff und – etwas langsamer – nach einem Begriff aus dem Inhalt suchen. Dies geht naturgemäß wesentlich flotter als die Volltext-Suche, da nicht alle Dateien betrachtet werden müssen.

Recht nützlich, um sich einen Überblick über die Größe eines Textes zu verschaffen, ist die Textstatistik. Hier werden neben der Länge in Bytes auch die Wörter, Zeilen, Absätze und Seiten angezeigt. Dies funktioniert leider nur für ASCII-, WordPlus- und Becker-Text-Dateien. Leider hat Luzi auch Probleme beim Erkennen von Absätzen in ASCII-Texten, praktisch jede Zeile wird zu einem eigenen Absatz erklärt.

Mit einem Konverter kann man Texte aus den genannten drei Formaten ineinander umwandeln. Andere wichtigen Formate sind nicht berücksichtigt. Dieselbe Beschränkung weist auch ein an sich sehr praktisches Utility auf, das das Anschauen von Textseiten (Preview) ermöglicht.

Spoolmaschine

Die Druckerausgabe – bei vielen Programmen ein Nadelöhr – kann durch Einsatz eines Spoolers parallel zur weiteren Arbeit erledigt werden. Ein solches Werkzeug ist auch bei Luzi vorhanden. Als Besonderheit werden hier die gedruckten Daten aber nicht im Speicher gehalten, sondern auf der Festplatte oder einer RAM-Disk abgelegt und von dort gedruckt. Das hat – neben der praktisch unendlichen Größe des Puffers – den Vorteil, daß die Daten bis zum vollständigen Ausdruck erhalten bleiben, selbst wenn der Rechner abstürzt.

Auch die Arbeit mit der Tastatur wird von Luzi vereinfacht. So sind Funktionstasten bis zu dreifach mit einem Text belegbar, beliebige Zeichen lassen sich auf beliebige Tasten legen und über eine ASCII-Ta-

belle können auch nicht über die Tastatur erreichbare Zeichen in eine Anwendung eingespielt werden.

Für die Grafik zwischendurch

Über ein weiteres Modul lassen sich Bildschirm-Ausschnitte in verschiedenen Formaten speichern. Ein anderes Werkzeug erlaubt das Laden, Verändern und Speichern von Bildern. Dabei stehen alle Funktionen eines einfachen Zeichenprogrammes zur Verfügung. Bei IMG-Dateien, die größer als der Bildschirm sind, kann man den sichtbaren Ausschnitt mit den Cursortasten verschieben. Ist das geladene Bild kleiner als 640 mal 400 Punkte, bleiben leider die 'Reste' eines eventuell geladenen alten Bildes sichtbar. Jeweils getrennt beim Laden und Speichern werden sieben Formate unterstützt; auf diese Weise ist auch eine Konvertierung von Grafiken möglich.

Dies und das

Um das Einbrennen von Bildschirminhalten zu verhindern, gibt es ein Modul, das auf dem Bildschirm auf schwarzem Hintergrund animierte Sterne zeigt. Die Verzögerungszeit ist zwar einstellbar, aber wenn man sich in Luzi befindet, wird der Schoner seltsamerweise nicht aktiv.

Eine in der Größe und in der Kennung frei einstellbare RAM-Disk, deren Inhalt man speichern und nach einem Neustart auch automatisch wieder laden lassen kann, ist ebenfalls vorhanden.

Weniger erfreulich ist hingegen der sogenannte 'Kryptograph', der alle Dateien einer bestimmten Kennung anhand eines wählbaren Paßwortes ver- und entschlüsseln soll. Ich habe allerdings trotz aller Bemühungen als einzigen Effekt dieses Moduls festgestellt, daß Luzi bei aktiver Verschlüsselung keine Daten mit den entsprechenden Kennungen mehr schreibt. Auch der Sinn einer versteckten Abfrage des Schlüsselwortes leuchtet mir nicht ein, da es unmittelbar danach angezeigt wird.

Die Lexikothek, die wie ein Lexikon Texte zu Suchbegriffen bereithält, ist im Prinzip sehr nützlich. Doch durch die recht beschränkte Wissensbasis relativiert sich der praktische Nutzen ein wenig. Da man aber mit einem mitgelieferten Programm eigene Lexika erstellen und auch das vorhandene erweitern kann, lassen sich bestimmt sinnvolle Anwendungen finden.

Shortcuts aufgesetzt

Gerade neuere GEM-Programme erlauben in ihren Dialogboxen die Bedienung über sogenannte Shortcuts, also Tastenkombinationen. Mit Luzi läßt sich diese angenehme Bedienung auch für beliebige Programme nachrüsten, wobei man die Wahl hat, entweder anhand eines Resource-Files selbst die Abkürzungen einzugeben oder diese von Luzi automatisch generieren zu lassen. Dieses Utility ist wirklich praktisch.

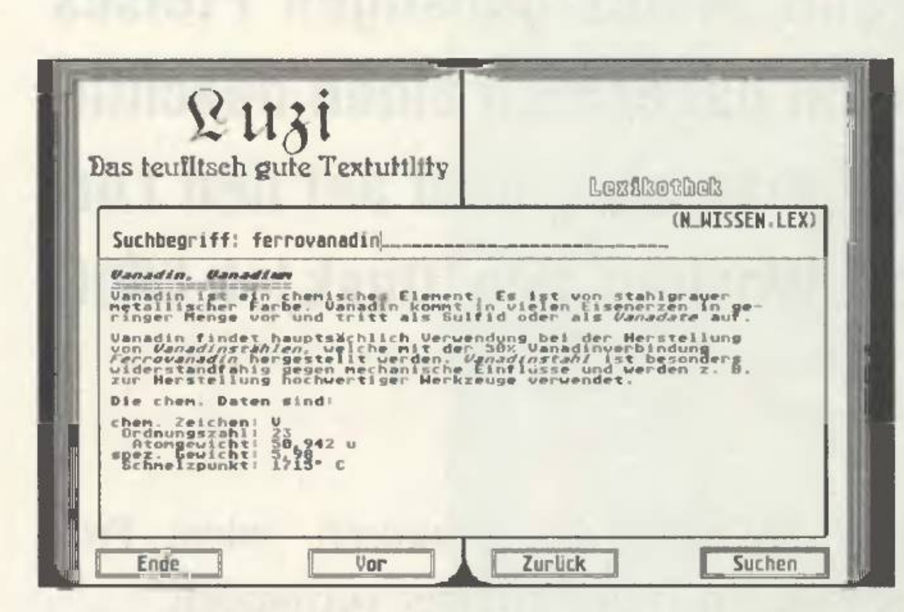


Abb. 2: Die Lexikothek verwaltet ein erweiterbares Lexikon.

Fazit

Für DM 69,- erhält man neben dem Programm selbst ein gebundenes Buch, das alle Funktionen übersichtlich und leicht verständlich erklärt und Anwendungsbeispiele gibt. Die zahlreichen Module sind eigentlich nur als 'durchwachsen' zu bezeichnen. Einige, wie beispielsweise die Shortcuts, sind sehr gut gelungen, während andere, wie der Kryptograph, eher überflüssig sind. Eine völlige Absturzsicherheit ist Luzy leider nicht zu bescheinigen, an einigen Stellen sind Bomben im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert. ks/cs

Luzi ST

Datenblatt

- Vertrieb: Data Becker GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf1
- Preis: DM 69,-

Bewertung

+ viele Funktionen
+ nützliche Hilfen
– nicht absturzsicher
– nur in der hohen Auflösung einsetzbar

United Colors

HP DeskJet 500C: Viel Farbe für wenig Geld

Seit mehr als einem Jahr ist der Tintenstrahldrucker HP DeskJet 500 nun auf dem Markt. Aufgrund seines günstigen Preises und der ausgezeichneten Druckqualität hat er sich einen beachtlichen Marktanteil erobert. Bei HP hat man sich nicht auf den Lorbeeren ausgeruht und vor wenigen Wochen den DeskJet 500C vorgestellt.

Auf den ersten Blick kann man den Neuling von seinem älteren Bruder eigentlich nur am Typenschild unterscheiden. Sowohl die Größe als auch das Design – von vielen als klobig empfunden, aber unserer Ansicht nach sehr funktionell – sind gleich geblieben. Und auch die 'inneren Werte' sind in wichtigen Punkten erhalten geblieben: Benutzt man die vom Vorgänger bereits eingesetzten Patronen mit schwarzer Tinte, so verhält sich der DeskJet 500C wie ein 'normaler' DeskJet. Erst durch den Einsatz der neuentwickelten Farbpatrone kommt Farbe ins Spiel. Dies jedoch auch nur dann, wenn man einen speziellen Druckertreiber einsetzt – und einen solchen gibt es für Atari-Programme bisher leider noch nicht. HP liefert zwar für MS-DOS und Windows Treiber mit, die sehr komfortabel und leistungsfähig sind, dem Atari-Anwender aber wenig helfen. Bedenkt man jedoch, wie schnell Treiber für den DeskJet 500 auch für viele ST-Programme auf den Markt kamen, dürfte es jedoch nur eine Frage von Wochen sein, bis die ersten Anbieter ihre Software auch mit Treibern für den neuen Farbdrucker anbieten.

Details

Für's erste kann man sich mit vorhandenen Treibern helfen: Die DeskJet-Familie ist dank der eingebauten Kommandosprache PCL (Level 3) weitgehend kompatibel zu den vom gleichen Hersteller und vielen anderen Firmen angebotenen Laserdruckern. Zumindest für monochrome Ausgaben ist damit bei praktisch jedem Programm ein Druckertreiber vorhanden.

Der DeskJet verarbeitet ausschließlich Einzelblätter, diese werden aber bequem über einen Papierschacht vollautomatisch zugeführt. Eine Kapazität von etwa 100 Seiten ist für die meisten Anwendungen ausreichend. Die Auflösung von 300 dpi entspricht der von Laserdruckern und erlaubt das Ausdrucken von qualitativ hochwertigen Grafiken, mit der Farbpatrone natürlich auch in Farbe. Bei Verwendung von gutem Papier unterscheidet sich das Ergebnis kaum von dem eines Laserdruckers.

Abb. 1: Der HP DeskJet 500C unterscheidet sich äußerlich kaum von seinem Vorgänger.

Dank der eingebauten Fonts (CG Times, Letter Gothic, Courier) erhält man auch mit einfachen Textverarbeitungsprogrammen sehr ansprechende Ausdrucke. Die Geschwindigkeit im Letter-Quality-Modus konnte gegenüber dem älteren Modell von 120 auf 167 Zeichen gesteigert werden – eine Leistung, die von Nadeldruckern in aller Regel nicht erreicht wird. Beeindrukkend ist dabei vor allem die geringe Lärmentwicklung – typisch Tintenstrahldrukker eben. Das einzige Geräusch entsteht durch die Bewegung des Druckkopf-Schlittens, und auch dieses ist kaum zu hören. Für Großraumbüros ist der DeskJet deshalb bestens geeignet.

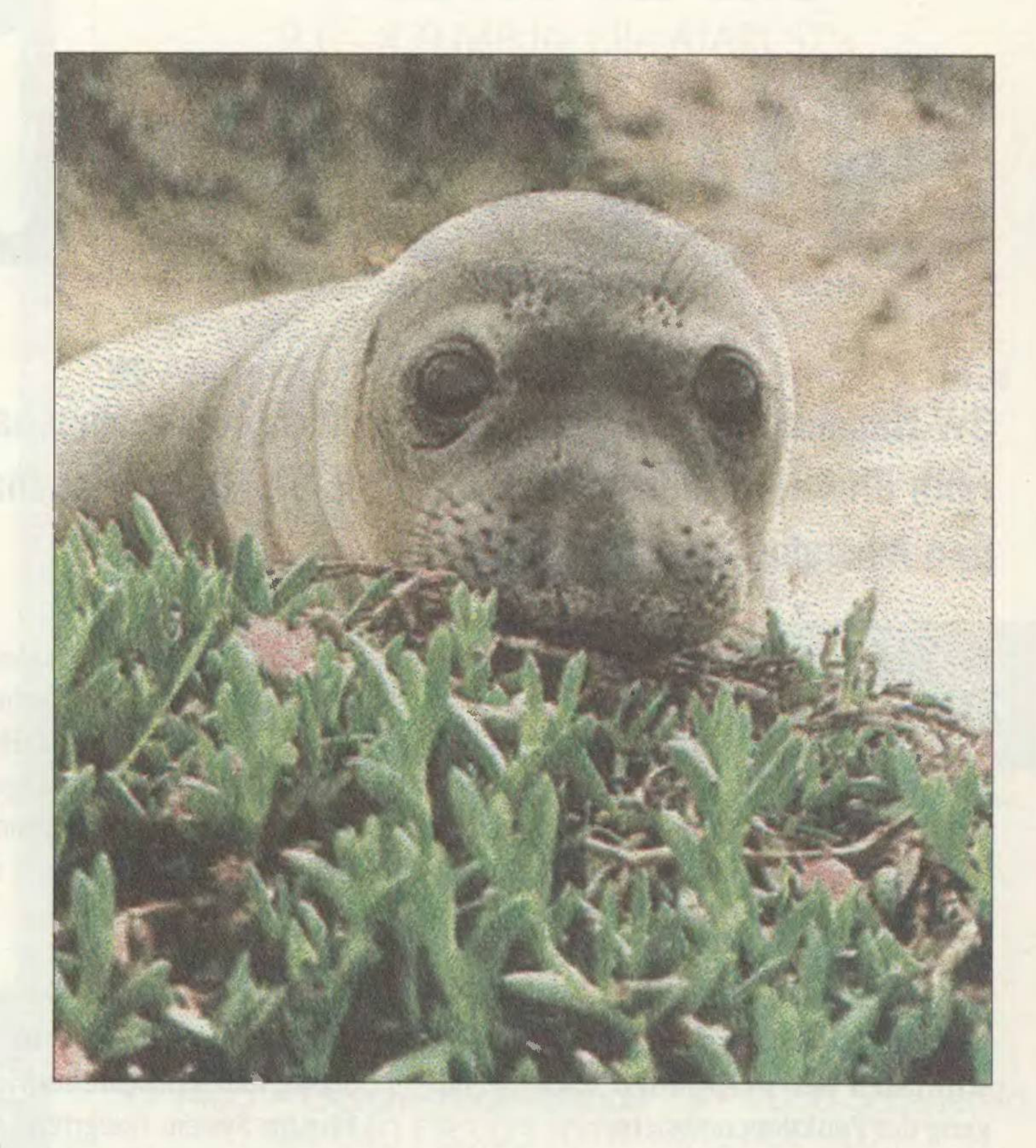
Wurde der 'normale' DeskJet noch mit einem 16 KByte großen Pufferspeicher ausgestattet, so steht beim neuen Farbmodell nun mit 48 KByte die dreifache Menge Speicher zur Verfügung. Dies trägt zur Entlastung des Rechners bei, denn sobald alle Daten an den Drucker-Puffer übertragen wurden, kann man mit dem Computer weiterarbeiten, während der Drukker selbständig das Dokument ausdruckt. Wie schon der DeskJet 500 ist auch der DeskJet 500C sowohl mit paralleler als auch mit serieller Schnittstelle ausgestattet. Ein externes Netzteil – nicht besonders ästhetisch, aber funktional – sorgt dafür, daß kein Lüfter benötigt wird, der den Lärmpegel steigern würde.

Einwegpatronen

HP verwendet beim DeskJet sogenannte Einweg-Druckköpfe, die sich aus Tintenpatrone und Tintendüsen zusammensetzen. Ist die Patrone leer, wird der gesamte Druckkopf ausgetauscht. Dies erscheint zwar auf den ersten Blick unsinnig und nicht gerade umweltfreundlich, HP vermei-

det damit jedoch praktisch sämtliche Verschleißerscheinungen. Die schwarzen Tintenpatronen kosten zwischen DM 30,- und DM 50,- und sollen zum Bedrucken von bis zu 1000 Seiten ausreichen.

Bisher war es – wenn auch nicht offiziell vom Hersteller vorgesehen - möglich, die Patronen mit Hilfe von normaler Tinte und einer Einweg-Spritze wieder aufzufüllen. Dies reduzierte die Druckkosten enorm und machte den Drucker sicherlich noch populärer, als er ohnehin schon war. HP hat diesem 'Treiben' jetzt jedoch Einhalt geboten und neue Patronen eingeführt, die nicht mehr nachfüllbar sein sollen, stattdessen aber von Haus aus eine größere Kapazität haben. Die Farbpatronen besitzen drei Farbkammern, die Tinte in den Farben Gelb, Cyan und Magenta enthalten. Jeweils 17 Düsen drucken eine Farbe. Durch aufeinanderfolgendes Bedrucken einzelner Zeilen mit verschiedenen Farben mischt der Drucker mit den drei Grundfarben beliebige andere Farben additiv zusammen.



Gut Ding will Weile haben

Die Qualität von Farbausdrucken ist absolut überzeugend. Sowohl feine Strukturen als auch größere Flächen werden gleichermaßen gut wiedergegeben. Die Geschwindigkeit hängt im wesentlichen vom Treiber ab; HP verspricht einen farbigen DIN A4-Ausdruck in etwa 4 Minuten. Bedenkt man, daß Farbausdrucke auf Nadeldruckern wie auch auf sündhaft teuren Thermosublimationsdruckern eher noch mehr Zeit in Anspruch nehmen, kann man damit sicherlich leben.

Der Wechsel zwischen Farbpatrone und schwarzem Druckkopf ist übrigens kein Problem. Der Drucker fährt dazu auf Anforderung durch den Treiber oder auf Wunsch des Benutzers (per Knopfdruck) den Schlitten in die Papiermitte. Dort kann der Austausch vorgenommen werden. Die jeweils gerade nicht benötigte Patrone 'parkt' man am besten in einem im Lieferumfang enthaltenen Kästchen, das die Kartuschen vor dem Austrocknen bewahrt.

Lieferumfang

Im Lieferumfang sind neben den Treiberdisketten für DOS und Windows natürlich ein Handbuch und je eine farbige und eine schwarze Tintenpatrone enthalten. Zudem erhält man Beschreibungen der Treibersoftware und eine Broschüre, die über den richtigen gestalterischen Umgang mit Farben aufklärt. Bei unserem Testmodell waren sämtliche Handbücher noch in englischer Fassung beigefügt, dies dürfte sich jedoch bei den im Handel befindlichen Geräten bereits geändert haben. Wie schon beim einfarbigen DeskJet reicht leider auch hier das 'normale' Handbuch kaum aus, um eigene Druckertreiber zu entwickeln. Programmierer werden deshalb wohl zusätzlich noch das technische Referenzhandbuch benötigen, das bei HP gegen Aufpreis erhältlich ist.

Apropos Preis: Der offizielle Listenpreis für den DeskJet 500C liegt bei DM 2500,- – angesichts der überzeugenden Leistungen sicherlich nicht zu viel. Es gibt einfach kein vergleichbares Gerät in dieser Preisklasse. Noch erfreulicher ist jedoch die Tatsache, daß die Preise im Handel bereits jetzt um DM 800,- bis 1000,- unter dem offiziellen HP-Preis liegen. Ein Preisvergleich vor dem Kauf dürfte sich also lohnen.

Fazit

Der DeskJet 500C ist der ideale Drucker für private wie semi-professionelle Anwender, die normalerweise schwarz/weiße Ausdrucke benötigen, aber von Zeit zu Zeit doch einmal farbige Grafiken ausdrucken möchten. Die Qualität ist in beiden Fällen sehr überzeugend, der Preis absolut günstig. Obwohl der Drucker am Atari ST im Augenblick nur mit schwarzer Tinte betrieben werden kann, sollte man sich bereits jetzt überlegen, ob nicht anstelle des normalen DeskJet 500 vielleicht doch lieber das Farbmodell der Drucker der Wahl ist. Der Mehrpreis von rund 500 Mark für die Farbfähigkeit, die höhere Druckgeschwindigkeit und den größeren Pufferspeicher ist sicherlich nicht zu hoch. ost/cs

Literatur:

O. Steinmeier, K. Schneider: DeskJet 500 – Neuer Tintenstrahldrucker von HP; Atari PD Journal 12/90

HP Deskjet 500C

Datenblatt

- Hersteller: Hewlett-Packard, Hewlett-Packard-Str., 6380 Bad Homburg
- Preis: DM 2.500,-

Bewertung

+ gute Verarbeitung
+ schneller Ausdruck
+ leise
+ exzellente Farbfähigkeit
+ günstiger Preis
– noch keine Atari-Treiber verfügbar

SW-Haushalt

SW-Haushalt ist ein Programm für die private Haushaltsbuchführung und dient der Kontrolle der laufenden im Haushalt anfallenden Ausgaben und Einnahmen.

Das Programm orientiert sich an den üblichen GEM-Konventionen. Die Menüpunkte sind auch durch Tastenkombinationen zu bedienen. Leider ist die Buttonleiste fest an der Bildschirmgröße von 640 mal 400 Punkten orientiert und läßt sich auf größeren Bildschirmen nicht verschieben. Ansonsten scheint das Programm halbwegs auf Großbildschirmen zu laufen, wenn man von dem nicht ganz korrekten Verschwinden der Dialogboxen nach Beendigung der Funktionen absieht.

Wie gewonnen, so zerronnen

SW-Haushalt arbeitet kontenorientiert. Das bedeutet, daß eine ganze Reihe vordefinierter Ausgabe- und Einnahmetypen jeweils einem Konto zugeordnet ist. Die Ausgaben sind unterteilt in Kategorien wie Lebensmittel, Versicherung, Telefon usw. während für die Einnahmeseite zum Beispiel Gehalt, Kindergeld und Zinsen zur Verfügung stehen. Im Gegensatz zu den vier möglichen Einnahmekategorien gibt es auf der Ausgabenseite 19 'Schubladen'. Da die Ausgabe- und Einnahmestruktur eines jeden Benutzers wohl eine andere sein wird, gibt es die Möglichkeit, die Namen der einzelnen Kategorien den persönlichen Bedürfnissen anzupassen. In diesem Falle wird vom Programm eine DAT-Datei angelegt, die – um die ursprüngliche Situation wieder herzustellen – gelöscht werden muß.

Abb. 1: Ausgaben lassen sich übersichtlich darstellen.

Datenpflege

Die Eingaben erfolgen in einer einfachen Maske und sind datumsorientiert. Ist keine Uhr im System integriert, kann das Datum bei Programmstart gesetzt werden. Das ist wichtig, damit eine am Monat orientierte Kontrolle überhaupt stattfinden kann. Für jeden Menü-Eintrag ist die Zahl der Eingaben pro Monat auf 200 beschränkt – inwieweit das ausreicht, müßte man wohl an einem durchschnittlichen Haushalt im Laufe eines Monats einmal erproben. Der Menüpunkt 'Datenpflege' dient der möglichen Änderung aller Monatsdaten.

Um auf Fehler überhaupt aufmerksam zu werden, bedarf es einer Funktion, die in der Lage ist, die Daten übersichtlich aufzulisten. Mit 'Monatsliste' bekommt man für jede Rubrik eine Auflistung der während des Monats vorgekommenen Ausgaben und Einnahmen.

Schwarz auf Weiß

Für den Ausdruck muß der Drucker Epson-kompatibel sein und ein beigelegtes Druckprogramm zuvor gestartet werden. Gedruckt werden Monatslisten und Jahresausdrucke. Für die Monate gibt es die Option, auch abgekürzte Listen zu drucken, die nur die summierten Daten der einzelnen Konten aufführen. Der Jahresausdruck ergibt das Endsaldo für alle Konten. Außerdem werden Soll und Haben abschließend gegeneinander aufgerechnet.

Die Ausgaben und Einnahmen eines Jahres lassen sich mit einer Balkengrafik statistisch aufbereiten. Interessant ist auch eine Funktion, die die Verwaltung von in Umlauf befindlichen Schecks gestattet. Alle wichtigen Scheckdaten können gespeichert werden. Wird der Scheck vom Giro-Konto abgebucht, kann man den entsprechenden Eintrag löschen.

Fazit

Für alle, die eine Haushaltsbuchführung vornehmen möchten (oder müssen), ist SW-Haushalt sicher eine Möglichkeit, den ganzen Vorgang halbwegs komfortabel mit dem Computer zu erledigen. Störend wirkt vor allem die fehlende Anpassung an Großbildschirme. Mit DM 49,- liegt das Programm allerdings in einer Preiskategorie, in der man die Ansprüche zwangsläufig etwas zurückschrauben muß. ep/cs

SW-Haushalt

Datenblatt

- Vertrieb: SW Software, Beethovenstr. 10, 7938 Oberdischingen
- Preis: DM 49,-

Bewertung

+ leicht bedienbar und übersichtlich
+ kontenorientiert
– mangelhafte Anpassung an Großbildschirme
– kein integrierter Druckertreiber

Schön bunt

ODIN steht für Optical Device Interface. Anders ausgedrückt handelt es sich hier um ein kleines Kästchen, das dem ST und STE die Bildschirmauflösungen des Atari TT bescheren soll. Die Besonderheit liegt jedoch darin, daß ODIN nicht eingebaut, sondern einfach eingesteckt wird.

Das schwarze Kästchen in der Größe von zwei hintereinanderliegenden Zigarettenschachteln wird einfach zwischen den Computer und den benötigten VGA-Monitor geschaltet. Dazu kommt noch ein Stromanschluß mittels eines Universal-Blockierdrei-Steckdosen-Steckernetzteiles und ein wenig Treibersoftware. Lediglich beim Atari ST muß eine winzige interne Modifikation (vier Lötstellen) vorgenommen werden; beim STE entfällt dies völlig.

Abb. 1: Die ODIN-Grafikkarte

Zuvor sollte jedoch noch die Treibersoftware installiert worden sein, denn ohne die sieht man jetzt gar nichts mehr. Während des Bootvorganges fiepst der Monitor nun fröhlich vor sich hin, bis plötzlich der gewohnte Desktop erscheint. Ab hier ist alles wie gewohnt, nämlich im monochromen 640x400-Modus. Alle anderen Bildschirmmodi des ST/TT lassen sich per Menü auswählen, wenn man während des Bootvorganges die Control-Taste gedrückt hält.

Derzeit sind nur die hohe ST- sowie die mittlere TT-Auflösung (640x480 bei 16 Farben) realisiert, die anderen ST- und TT-Auflösungen sollen jedoch noch nachgereicht werden. Das Handbuch erwähnt sogar die Möglichkeiten der Darstellung von 1280x 800 Pixeln oder auch 800x480 bei 16 Farben, dies werde jedoch vorerst von der Software nicht unterstützt (schade!). Unser Testgerät aus der Vorserie hatte leider noch ernsthafte Probleme mit dem hochauflösenden TT-Modus: Die einzelnen Farbebenen waren deutlich gegeneinander verschoben. Dies sei jedoch ein Ausreißer, wurde uns vom Schweizer Hersteller glaubhaft versichert.

Das Prinzip der ODIN-Karte ist einfach, aber genial: Da eine höhere Bildauflösung auch mehr Daten benötigt, werden diese nacheinander in bis zu fünf 'Pseudo-Bildern' an die ODIN-Karte übertragen. Hier werden die Teilstücke wieder in ein ganzes Bild umgesetzt und an den Bildschirm weitergegeben. Realisiert wird dies mit einem relativ neuen IC der Firma Xilinx, das die software-gesteuerte Umgestaltung der Hardware zur Anpassung an die verschiedenen Bildschirmmodi ermöglicht.

Durch diese Arbeitsweise braucht ein kompletter Bildaufbau nun natürlich nicht mehr 1/70 Sekunde (bzw. 1/50 Sekunde bei einem Farbmonitor) sondern rund eine 1/10 Sekunde. Dadurch hinkt beispielsweise der Mauszeiger etwas nach, so als ob der Desktop aus zähem Honig sei. Die Verzögerungen halten sich jedoch im Rahmen des Erträglichen, so daß nach kurzer Eingewöhnungszeit der langsamere Bildaufbau nicht mehr als störend empfunden wird. Um Mißverständnissen vorzubeugen, sei gesagt, daß die Bildwiederholfrequenz des Monitors natürlich nicht ebenfalls gesenkt wird, sondern der Frequenz des emulierten Bildmodus entspricht – zu gut deutsch: Das Bild flackert nicht.

Vorläufiges Endergebnis

Durch die Synchronisationsprobleme unseres Testgerätes konnten wir leider keine ausführlichen Tests durchführen. Nach den Funktionen, die wir testen konnten, und unter Berücksichtigung der Tatsache, daß ein technischer Defekt immer auftreten kann, machte die Erweiterung sogar einen recht soliden Eindruck. Ein abschließendes Urteil soll aber hier keinesfalls gegeben werden. Warten wir also ab, bis die Versionsnummer der Software nicht mehr mit '0' beginnt und die Hardwareprobleme beseitigt sind.

rr/cs

ODIN

Datenblatt

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706
- Preis: DM 399,-

Bewertung

+ keine oder nur geringfügige Modifikation im Rechner
+ TT-Auflösungen auf ST- und STE-Modellen
– kein Bild bei fehlender Treibersoftware
– undefinierte Synchronsignale beim Booten belasten den Monitor

Tempus Word 2.0

Im Kampf der Titanen mußte sich Tempus Word bisher immer an Signum!2 messen lassen. Die Antwort auf das gerade erst erschienene Signum!3 konnte daher folgerichtig nur Tempus Word 2.0 lauten.

Im Juni 1991 erschien von Tempus Word das erste offizielle Update auf die Version 1.10, welches neben umfangreicher Fehlerbereinigung auch kleine Neuigkeiten brachte, wodurch die Software stabiler und in jeder Hinsicht brauchbarer wurde. Die umfangreichen Möglichkeiten brachten jedoch auch den zunächst nicht bedachten Nachteil mit sich, daß der Neueinsteiger völlig perplex von der Vielzahl der Möglichkeiten erschlagen wurde. Weiterhin blieben immer noch einige Wünsche offen, die auch bisher nicht in Erfüllung gegangen sind. Das alles soll sich nun ändern, denn für Ende Februar ist Tempus Word in der Version 2.0 angekündigt.

Wir bekamen von der Firma CCD die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen zu werfen und können Sie daher schon jetzt über die zu erwartenden Neuerungen informieren.

Der erste Eindruck

Das Erscheinungsbild, also die Oberfläche von Tempus Word, wurde fast komplett umgekrempelt, und es werden sich bis zum Erscheinungstermin noch weitere kleine Veränderungen, mit Ausnahme des Hauptmenübereiches, ergeben. Sämtliche Dialogboxen wurden erneuert und entsprechen nunmehr den aktuellen ergonomischen Richtlinien, wie sie beispielsweise unter Windows oder beim Apple Macintosh schon lange angewendet werden. So wurden die obligatorischen Radiobuttons und Cross-Checked-Buttons sowie PopUp-Menüs in die Resourcen eingebaut. Abb. 3 gibt Ihnen einen Eindruck von den neuen Dialogboxen, die wahlweise komplett per Maus oder Tastatur bedient werden können. Die Dialogbox in Abb. 2 weist hierzu sogar Tastatursteuerung der Radiobuttons und PopUp-Menüs und schließlich in der rechten oberen Ecke den Beweis eines verschiebbaren Dialoges auf.

Gerade mit den PopUp-Menüs lassen sich jetzt riesige und unübersichtliche Dialogboxen vermeiden, da die selten genutzten Funktion verdeckt bleiben und nur bei Bedarf aufgerufen werden.

Auf den ersten Blick zeigt auch Abb. 1 eine Novität bei Tempus Word 2.0: die Stilzeile. Hierbei können sämtliche Zeichensätze und Zeichensatzattribute per Mausklick (oder Tastatur) ausgewählt werden, um dem Textbereich ab dem Cursor oder einem vorher markierten Block das neue Aussehen zu verleihen. Blöcke werden bei Tempus Word 2.0 mit der Maus markiert. Mit der gedrückten linken Maustaste wird ein Gummiband über den gewünschten Blockbereich gezogen, um so den Bereich zu markieren.

... und das Innere

Insgesamt wurde die Leistungsfähigkeit von Tempus Word weiter erhöht. Da die Benutzerführung nun einfacher wurde, konnten auch problemlos neue Funktionen hinzugenommen werden, ohne daß der Anwender vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr sehen kann. An erster Stelle der Wunschliste stand die Makroverwaltung. Diese wird in Tempus Word 2.0 integriert, so daß die häufig benutzten Befehle und Befehlskombinationen auf ein Tastaturkommando gelegt werden können.

Gleichzeitig wird Tempus Word auch eine neue Textbausteinverwaltung anbieten. Mit diesem Programmteil können vorher definierte und in eine Datei abgespeicherte Textpassagen in den bestehenden Text integriert werden. Diese Funktion ist nicht vergleichbar mit 'Text hinzuladen', da hierbei den Textbausteinen komplexe Namen gegeben und ähnlich der Floskelverwaltung von

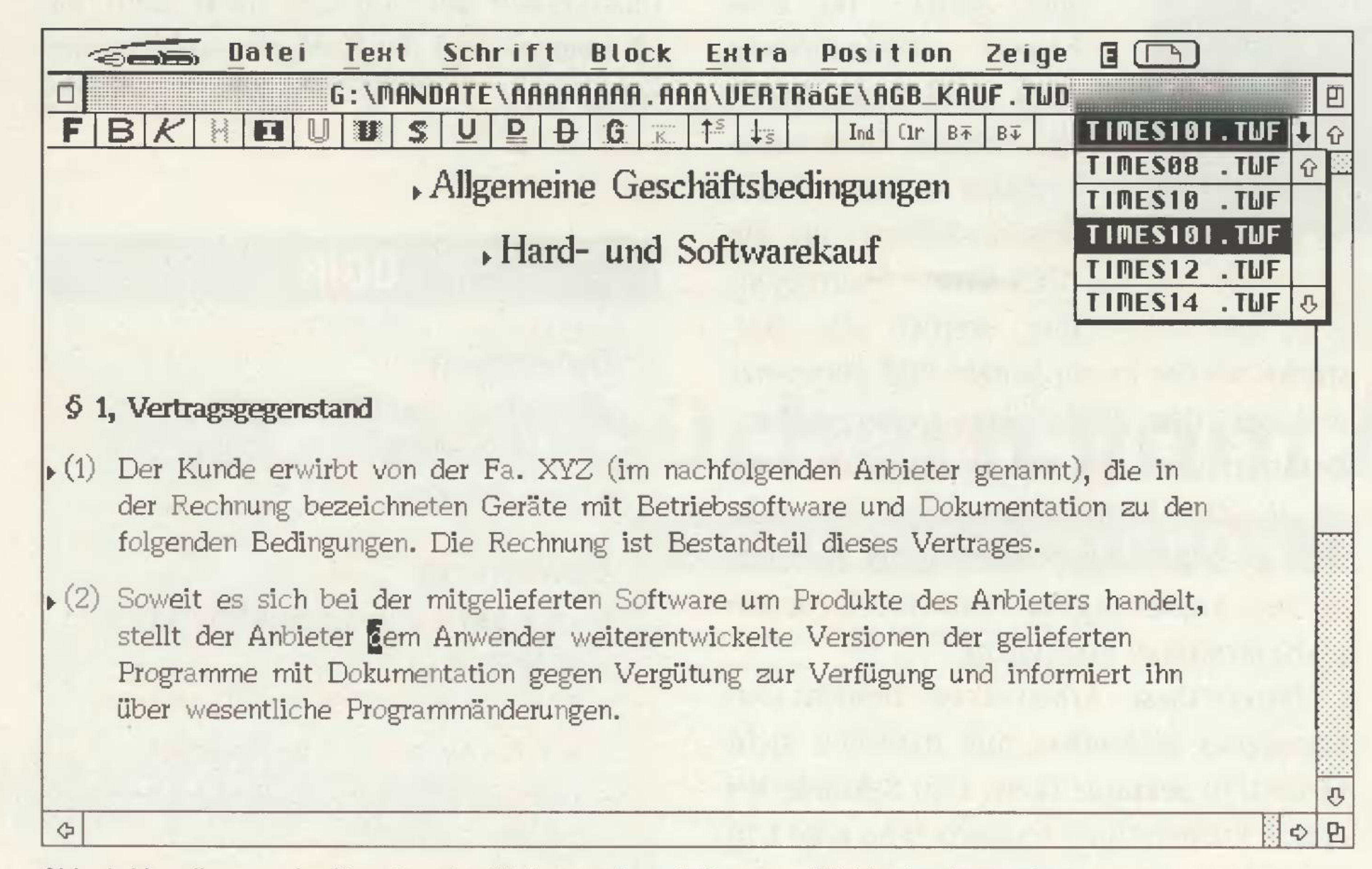


Abb. 1: Vor allem an der Benutzeroberfläche wurde gefeilt – zum Wohle des Anwenders.

Tempus Word 1.10 einfach per Tastendruck in den Text eingefügt werden können.

Auch an das Erstellen von Tabellen wurde gedacht. Tempus Word ermöglicht nunmehr eine einfache Linienfunktion, mit welcher Umrahmungen oder vertikale Linien problemlos erstellt werden können, ohne daß man den Umweg über die Grafikfunktion nehmen müßte. Dadurch können beispielsweise Textspalten durch vertikale Linien optisch hervorgehoben werden. Wer bislang Probleme hatte, mit dem herkömmlichen DIN A4-Format mehrere Spalten darzustellen, weil die Blattbreite beschränkt war, kann nun aufatmen. Tempus Word 2.0 beherrscht auch den Querdruck im Grafikmodus. Hierdurch wird der Text um 90 Grad gedreht, so daß die A4-Begrenzung der meisten Drucker ein Ende findet.

Die neue Programmversion kann nun mehr Zeichen pro Zeichensatz verwalten, wodurch auch zusätzliche Sonderzeichen innerhalb eines Fonts dargestellt werden können; der Ziffernblock ist hierbei frei belegbar. Zum Trost aller Zeichensatzhersteller können die alten Fonts auch weiterhin genutzt werden. Schließlich können jetzt auch bis zu 255 Zeichensätze von Tempus Word verwaltet werden, und die Trennung von externen und internen Zeichensätzen entfällt.

Flexibler Ausdruck

Interessant ist auch die Möglichkeit, den Ausdruck eines Textes auf ein bestimmtes Datum sowie die zugehörige Uhrzeit festzulegen. Dadurch kann man den Ausdruck am Ende eines arbeitsreiches Tages automatisch mit einem Rutsch erledigen. Wichtig ist beim Ausdruck auch die Möglichkeit, die auszudruckenden Seiten flexibel festzulegen. Dazu zählt, daß auch zusammenhanglose Seiten angegeben werden können. Durch die Angabe von 24-30, 35, 39 werden beispielsweise einzelne Seiten eines Dokumentes ausgegeben.

Durch ein Umlenken der Druckerausgabe auf den Bildschirm ist eine weitere Kontrollmöglichkeit für den Anwender gegeben. Bei dieser Ausgabe wird die eingestellte Druckauflösung berücksichtigt und wahlweise mit zwei weiteren Vergrößerungsstufen gearbeitet. Somit kann die exakte Positionierung von Textpassagen überprüft werden. Parallel hierzu existiert natürlich die Möglichkeit, sich mit der Funktion 'Seitenübersicht' eine verkleinerte Darstellung auf den Bildschirm ausgeben zu lassen.

Abb. 2: Die Druck-Parameter machen – genau wie alle anderen Dialogboxen – ausgiebigen Gebrauch von PopUp-Menüs.

Abb. 3: Auch die Dialogbox zum Einstellen der Systemparameter ist übersichtlicher geworden.

Austausch

Tempus Word 2.0 bietet eine komfortable Möglichkeit zum Austauschen von Dateien über das RTF-Dateiformat. Dieses Dateiformat wird von allen gängigen Textverarbeitungsprogrammen auf dem PC- und Apple-Markt unterstützt und bietet neben der reinen Textinformation durch ASCII-Zeichen auch Informationen zur Formatierung und von Textattributen. Dadurch können die Textdateien problemlos zwischen den Systemen ausgetauscht werden, ohne daß mit dem Verlust der Textformatierung zu rechnen ist. Im übrigen unterstützt auch Calamus das RTF-Format, so daß Tempus Word 2.0 als schneller und nützlicher Editor für Calamus genutzt und nebenbei auch sämtliche Attribute und Lineale außerhalb von Calamus gesetzt werden können.

Fazit

Seine Kinderkrankheiten hat Tempus Word schon lange überwunden. Mit der Version 2.0 werden nunmehr Dimensionen erreicht, die bislang nur Programmen auf dem 'Big Blue'- oder 'angebissenen Apfel'-Markt vorbehalten waren und gleichzeitig mehr als das Dreifache von Tempus Word kosten. Das wichtigste ist jedoch die konsequente Benutzerführung, die es nun auch dem Laien ermöglichen wird, die komplexen Funktionen bequem zu nutzen. Viele weitere neue Funktionen wurden aus Platzmangel nicht angesprochen.

Das Update wird sich sicher lohnen, da schon jetzt festgestellt werden kann, daß mit Tempus Word 2.0 ein neuer Standard auf dem Atari-Markt für Textverarbeitungssysteme geboren wurde. Wer als Besitzer 'kleinerer Computer' nun Angst vor dem fehlenden RAM-Speicher hat, der soll hiermit getröstet werden: Aufgrund der neuen Programmierung wurde trotz der zahlreichen neuen Funktionen etwa 10 KByte an Speicherplatz gespart. TT-Besitzer können im übrigen jetzt auch ihr Fast-RAM aufgrund der sauberen Programmierung ansprechen. ck/kuw

Tempus Word 2.00

Datenblatt

- Vertrieb: CCD, Hochheimer Straße 5a, 6228 Eltville, Tel. (06123) 1638

BÜCHER

Neue Bücher für den Atari ST sowie interessante, wenn auch weniger neue Bücher möchten wir Ihnen diesmal vorstellen.

Einen Gutschein für einen Body-Building-Kurs sollte Sybex beim neuen Profibuch vielleicht doch standardmäßig mitliefern: Mit gut 2,2 kg ist die neue Auflage des Profibuchs ein in jeder Hinsicht gewichtiges Werk. Einzig und allein der Preis ist erfreulich leicht zu tragen: Gerade mal DM 79,- kostet die neue Atari-Bibel.

Neu in der mittlerweile zehnten Auflage des Standardwerks sind vor allem umfassende Informationen zur Hard- und Software des Mega STE und TT: Alle neuen Betriebssystemfunktionen sowie die gesamte Hardware dieser beiden Maschinen wird bis ins letzte Detail beschrieben. Angefangen beim 68030, über den Coprozessor, das RAM bis hin zu neuen Bausteinen wie Videocontroller, SCSI-Controller und SCC findet man im neuen Profibuch auch vieles dokumentiert, was die offiziellen Atari-Dokumentationen unklar oder offen gelassen haben.

Besonderen Wert haben die Autoren auch auf Praxisinformationen gelegt wie beispielsweise ausführliche Richtlinien zur Gestaltung der Benutzeroberfläche eines Programms. Auch die Bedeutung des Cookie Jars sowie die Funktionsweise des XBRA-Verfahrens darf in einem Buch, an dem Julian Reschke mitgearbeitet hat, natürlich nicht fehlen. Ein besonderes Schmankerl stellt die Dokumentation der Struktur eines CPX-Moduls für Ataris neues Kontrollfeld dar.

1500 Seiten, 23 Seiten Inhaltsverzeichnis, fast 90 Seiten Stichwortverzeichnis – gefüllt mit handfestem Wissen von Hans-Dieter Jankowski, Dietmar Rabich und Julian Reschke. Grund genug, sein altes Profibuch durch das neue zu ersetzen.

ATARI Profibuch ST-STE-TT von Jankowski, Rabisch, Reschke, Sybex 1991, 10. Auflage, 1492 Seiten, gebunden, ISBN 3-88745-888-5, DM 79,-

Hart, aber herzlich

Wer die erste Ausgabe des '1 x 1 für den Atari ST' kennt, wird schon bei einem Blick auf den Buchrücken zweifelsfrei feststellen: Auch bei dem '1 x 1 für den Atari ST, TT und Mega STE' handelt es sich wieder um einen echten Ritzhaupt. Zielsetzung des über 400-seitigen Machwerks ist es, dem unbedarften Anwender Grundkenntnisse im Umgang mit seinem Computer zu vermitteln, wobei besonders auch solche Themen angeschnitten werden, die sonst garantiert in keinem Handbuch auftauchen.

Eine zentrale Rolle spielen dabei natürlich die Funktionen des Desktop, die – reichlich illustriert – anhand von Beispielen erklärt werden. Auch hier werden schon praktische Tips eingestreut – beispielsweise, wie man die verschiedenen TOS-Versionen auf einen Blick unterscheidet. In den weiteren Kapiteln erfährt der staunende Laie unter anderem, wie man eine Festplatte in Betrieb setzt, was man mit dem Desktop der TOS-Versionen 2.0x und 3.0x noch so alles anstellen kann und wie man die richtige Software im kommerziellen und PD-Bereich auswählt. Bei letztgenanntem Thema ist leider eine deutlich ausgeprägte 'ASH-Lastigkeit' zu erkennen – etwas mehr Neutralität wäre angemessen gewesen.

Dennoch: Das '1 x 1' ist mit Sicherheit das amüsanteste und wohl auch kompetenteste Einsteigerwerk für den Atari überhaupt. Ideal als Weihnachtsgeschenk – im Nachhinein ...

Das 1 x 1 für den Atari ST, TT und Mega STE von Volker Ritzhaupt, Application Systems 1991, 432 Seiten, gebunden, ISBN 3-9801834-3-2, DM 49,-

Der Quickie zwischendurch ...

In der Buchreihe 'Der Schnelleinstieg' bietet Data Becker mittlerweile zu zahlreichen Software-Titeln für den Atari ST kompakte Kurzanleitungen zum Preis von DM 19,80 an. Ziel ist es, dem Anwender die Lektüre des oftmals wesentlich umfangreicheren Handbuchs zu ersparen und so schneller zu einem Ergebnis zu kommen. Das Schema ist dabei immer sehr ähnlich: Nach einem (immer gleichbleibenden) Vorwort und einem Kapitel zur Installation des Programms ('Das erste Mal' – ein Schelm, wer Böses dabei denkt ...) folgen drei oder mehr Anwendungsbeispiele, bei deren Beschreibung der Leser Stück für Stück die Funktionen des besprochenen Programms kennenlernt. Ein Anhang faßt dann meist noch einmal Tastaturbelegungen u.ä. zusammen.

Alle 'Schnelleinstiege' haben einen Umfang von rund 150 Seiten, wobei die unterschiedliche Informationsmenge durch die Variation der Schriftgröße untergebracht wird. Den fünf angelesenen Büchern zu Phoenix, Signum!2, MegaPaint II, Calamus 1.09N und Tempus Word kann man insgesamt durchweg die Praxistauglichkeit bescheinigen – mit einer Einschränkung: Von allen genannten Programmen gibt es mittlerweile neuere Versionen, die teilweise erheblich von den Vorgängern abweichen. Man sollte sich also vor dem Kauf informieren, ob Buch und Software 'kompatibel' sind.

Der Schnelleinstieg Phoenix von P. Geelhaar, Data Becker 1991, ISBN 3-89011-782-1; **Der Schnelleinstieg Signum!2** von T. Fuhrmann, Data Becker 1991, ISBN 3-89011-755-4; **Der Schnelleinstieg MegaPaint II** von U. Schaffmeister, Data

Becker 1991, ISBN 3-89011-777-5; **Der Schnelleinstieg Calamus** von H. Kraus, Data Becker 1991, ISBN 3-89011-754-6; **Der Schnelleinstieg Tempus Word** von P. Geelhaar, Data Becker 1991, ISBN 3-89 011-768-6; alle 'Schnelleinstiege': je ca. 150 Seiten, Taschenbuch, DM 19,80

Von jedem etwas ...

Begnügte man sich bei Data Becker bisher mit 'großen' Büchern zu diesem oder jenem Thema, so mußte es diesmal gleich ein 'endgültiges' Handbuch werden. Zumindest vom Umfang her legt der über 1000-seitige Schinken einen gewissen Anspruch auf Vollständigkeit nahe. In insgesamt 28 Kapiteln, unterteilt in vier große Abschnitte, findet sich wahrlich eine bunte Mischung aus Informationen rund um den Atari ST. Der erste Abschnitt wendet sich mit einer grundlegenden Beschreibung der Funktionsweise des Atari ST, seiner Software sowie der Peripherie mehr an den Einsteiger. Positiv fällt hier auf, daß viele wichtige Tips im Detail eingestreut wurden, während andererseits (BASIC-)Listings dem potentiellen Leser dieses Abschnitts doch eher unverständlich erscheinen werden.

Im zweiten Teil geht es schon konkreter zur Sache: Beginnend mit der Beschreibung einzelner Aspekte des Betriebssystems über ein Kapitel zum Thema Massenspeicher bis hin zur Grafik- und Soundprogrammierung findet man hier eine bunte Mischung von Tips und Anleitungen, die sich gezielt an den Programmierer richten. Neben BASIC kommt hier C und auch ab und an Assembler zum Einsatz, wobei die Zusammenstellung insgesamt recht wild ist.

Der dritte Teil – mit rund 400 Seiten annähernd genauso groß wie der zweite – dient schließlich als Nachschlagewerk für Hardware und Betriebssystemfunktionen sowie als Glossar für typische Computerbegriffe. Insgesamt ist zu bemängeln, daß dieses Buch alles andere als auf dem neuesten Stand ist. Mag man die Erwähnung des (seit einiger Zeit nicht mehr existenten) Mac-Emulators Aladin noch verzeihen, so ist die Beschreibung des prähistorischen PC-DITTO (und das Auslassen hardwaremäßiger MS-DOS-Emulatoren, die es ja nun wirklich nicht erst seit gestern gibt) ein schwerer Fauxpas. Noch skurriler ist die Erwähnung des ST-Book, während Mega STE und TT mit keinem Wort bedacht werden. Fazit: Bei einem Preis von DM 39,80 kann man in Anbetracht der gebotenen Informationsmenge mit dem Kauf dieses Buchs nicht sehr viel falsch machen, doch sind kompetentere Werke (Scheibenkleister, Profibuch ...) für Detailfragen die bessere Wahl.

Das endgültige Atari ST Handbuch von H.J. Liesert, Data Becker 1991, 1082 Seiten, Taschenbuch, ISBN 3-89011-383-4, DM 39,80

Zeitlos

Daß guter Geschmack keine (zeitlichen) Grenzen kennt, beweist ein Buch, daß im DTP-Zeitalter wieder besondere Bedeutung erlangt: Das Reprint des 1960 erschienenen Titels 'Erfreuliche Drucksachen durch gute Typographie' ist ein kleines Büchlein, das versucht, die Todsünden im Umgang mit Schrift bewußt zu machen. Erstaunlich ist dabei besonders, daß dieses Werk bereits vor 30 Jahren Kritik an einem Phänomen äußerte, das erst in unserer Zeit dank DTP allgegenwärtig geworden ist. Allein schon die engagierte Wortwahl des Verfassers macht dieses Buch lesenswert. Kostprobe gefällig? "Beim Gang durch eine Stadt begegnen wir auf Schritt und Tritt häßlichen Namenszügen über den Läden, wie von Leuten entworfen, die nicht schreiben, sondern nur den eigenen Namen zur Not malen können, träge dahinfließend wie lauwarme Lava, eitel und unleserlich dazu. Wir beschmutzen unsere Hände täglich an den mit Druckerschwärze überladenen häßlichen Tageszeitungen und ermüden unser Auge mit den ungeeigneten Schriften ihrer redaktionellen Teile. Die Ortsnamen auf den Bahnhöfen sind fast ohne Ausnahme abstoßende Muster mißratener Schriftformen und mangelnden Gleichmaßes. Häufig sind sie lärmende Orgien wildgewordener Buchstaben und selbstbewußt auftretender Wurstigkeit. Wie lange müßte man suchen, um eine gepflegt aussehende, höfliche und schöne Geschäftskarte zu finden! Gute Manieren sind, auch im Gebrauch von Schrift, selten."

Erfreuliche Drucksachen durch gute Typographie von Jan Tschibold, Maro-Verlag 1988, 124 Seiten, gebunden, ISBN 3-87512-403-0, DM 32,00

Kopier mich!

Es ist Freitag, der 13. Dezember 1991, als der Postbote unter kaum überhörbarem Stöhnen ein unscheinbares graues Päckchen ins Haus bringt. Mühsam schleife ich die schwergewichtige Postsendung ins Wohnzimmer und öffne sie. Ich wuchte ein blaues Buch mit einer rosaroten Grafik auf dem Umschlag sowie ein kleines Kästchen mit zehn Disketten als Inhalt ...

Neugierig lese ich, was darauf steht, und greife instinktiv zum Fremdwörterlexikon: 'Eine Public-Domain- und Shareware-Anthologie'. Nun, mein allwissendes Wörterbuch enthüllt mir, daß die simple Übersetzung dieses Wortmonsters 'Sammelband' oder 'Auswahl' lautet.

Nach einem kurzen Blick ins Inhaltsverzeichnis scheint sich diese Vermutung zu bewahrheiten. 'Kopier mich!' ist eine Sammeldokumentation und -übersicht über etwa zweitausend (!) Public-Domain- und Shareware-Programme, sowie eine sorgfältige Programmauswahl von sechzig Programmen auf zehn Disketten, quer durch fast alle Rubriken, samt einer ausführlichen Beschreibung und Anleitung aller mitgelieferten Programme.

Äußeres

'Kopier mich!' besteht, wie bereits erwähnt, aus zwei Teilen, einem Buch und einem Kästchen mit zehn Disketten. Das schwergewichtige Buch ist über fünfhundert Seiten stark, fest gebunden und besitzt ein Daumenregister, das den schnellen Zugriff auf die einzelnen Kapitel gewährleistet. Weiterhin fehlt auch ein Lesezeichen nicht, mit dem sich die aktuelle Seite markieren läßt. Die Disketten werden in einem interessant konstruierten Kästchen geliefert, das sich aufgeklappt hervorragend auf dem Tisch aufstellen läßt, so daß die Disketten jederzeit aufgeräumt, aber dennoch griffbereit sind. Das Design des gesamten Paketes macht einen sehr ansprechenden Eindruck, ohne überladen zu wirken.

Das Buch

So, nachdem ich nun über das tolle Design und andere unwichtige Einzelheiten geschwärmt habe, möchte ich nun Bericht darüber ablegen, ob 'Kopier mich!' auch das hält, was der Umschlag verspricht.

Dem übersichtlichen Inhaltsverzeichnis entnehme ich, daß auf eine Kurzbeschreibung der Disketteninhalte und eine Einleitung eine in neun Rubriken aufgeteilte Beschreibung aller auf den Disketten enthaltenen Programme folgt, abgeschlossen durch den wohl wichtigsten Teil, ein Generalverzeichnis der für den Atari ST verfügbaren PD-Programme mit Name und Anschrift der Autoren, sowie ein Namens- und Sachregister.

Über das Inhaltsverzeichnis der Disketten brauche ich mich wohl kaum auslassen, interessanter ist hier schon eher die Einleitung, die neben einem Vorwort des Autors auch noch Gedanken zum Thema Public Domain von Wau Holland (Chaos Computer Club Hamburg), einen Bericht über eine PD-Veranstaltung, einen Vortrag über Kommunikationsmoral von Helmar G. Frank sowie einen Bericht über die 'Free Software Foundation' und die GNU-Programme enthält. Hier wird wesentlich mehr geboten, als nur eine bloße Einleitung mit – Verzeihung – belanglosem Geschwafel.

Beschriebenes

Die nächsten neun Kapitel enthalten nun die entsprechenden ausführlichen Beschreibungen bzw. Anleitungen zu den Programmen, die auf den Disketten enthalten sind. Die Programme sind dabei in folgende Rubriken unterteilt: Datenfernübertragung, Text, Shells, Grafik, Experimentelle Mathematik I+II, Tools und Utilities (Werkzeuge und Hilfsprogramme), Miscellaneous (jenes unaussprechliche Wort, das eigentlich nur 'Verschiedenes' bedeutet) sowie Entertainment (dt. Unterhaltung). Mir persönlich hätte da nur noch eine Rubrik für Datenbank-Programme gefehlt.

Die Beschreibungen der Programme sind zum Großteil kommentierte und, falls notwendig, ins Deutsche übersetzte Originaltexte. Damit hat der Leser die Anleitung in Papierform vor sich liegen, ohne sie mühsam und in schlechter Qualität ausdrucken zu müssen. Unübersehbar ist auch der Vorteil für all diejenigen Anwender, deren zweite Muttersprache nicht das Englische ist, denn ihnen wird einiges an Lesequal erspart.

GPDR

Das Kapitel mit der Nummer Elf trägt den kryptischen Namen GPDR, was – für Anglophile – soviel bedeutet wie 'General Public Domain Register' oder – für Germanophile – einfach nur 'Großes Public Domain Register'. Hierunter verbirgt sich einer der beiden interessantesten Teile des ganzen Buches: eine in Rubriken geordnete allgemeine Übersicht über die wichtigsten Public-Domain- und Shareware-Programme samt der kompletten Anschrift der Programmautoren! Somit hat jeder die Möglichkeit, direkt Kontakt mit den Autoren aufzunehmen, Kritik oder Lob zu äußern oder überhaupt erst einmal an ein bestimmtes Programm heranzukommen.

Sehr positiv ist auch noch zu bemerken, daß an so ziemlich jeder Stelle im Buch darauf hingewiesen wird, PD-Programme auch beim entsprechenden Programmautor

zu honorieren. Damit hat der Autor Peter Glaser viel dafür getan, damit nicht nur er, sondern auch die PD-Autoren auf ihre Kosten kommen.

Die Disketten

Kommen wir nun zum zweiten großen (Bestand-)Teil des Testobjekts, den Disketten mit ausgesuchten Public-Domain-Programmen. Der Autor hat zu jedem Themenbereich, den ich oben genannt habe, einige Programme zusammengestellt. In der Tabelle habe ich die Namen aller Programme, die bei 'Kopier mich!' mitgeliefert werden, samt der Rubrikbezeichnung aufgelistet, so daß Sie sich selbst ein Bild davon machen können, ob etwas für Sie dabei ist. Die Programme sind sorgfältig ausgesucht, es sind auch keine von mir dabei (Höre ich da jemanden laut aufatmen?), und – laut Autor – sorgfältigst auf Viren und Funktionsfähigkeit geprüft.

Ein weiteres Bonbon ist die Diskette mit der Nummer Zehn. Sie enthält keine Programme, sondern Texte zu verschiedenen Themenbereichen. Hier finden sich beispielsweise alle Texte des Vorworts im Original und in für das Buch gekürzter Form, Meinungen zu Themen wie Videospiele und Gewalt, Raubkopien oder Computerviren sowie allgemeine Informationen über Dateiverschlüsselung und andere Grundlagen. Auch auf den anderen Disketten sind vereinzelt noch Texte verteilt, so beispielsweise eine Stellungnahme von Steve Jobs, dem legendären Apple- und NeXT-Gründer, und anderen zum Thema Kriminalisierung der Hacker.

Tabelle 1: Inhalt von 'Kopier mich!'

Datenfernübertragung	
Madness GmbH	Mailbox-System
Miniterm 1.5	Terminalprogramm
Kbpfbodu 1.0	DFÜ-Kostenberechnung
Text	
Diary / Edhak	Editor-Accessories
Linguix 1.0	Werkzeuge zur Textverarbeitung
Hypertext 1.0	Ein Hypertext-System
Shell	
Gulaam	Kommandoshell in UNIX-Manier
Grafik	
AIM 2.31	Bildverarbeitungssystem
Screendump	Screenshot-Programm
Convert	Konvertierung von Bildformaten
Experimentelle Mathematik	
SW-Frak	Mandelbrotmenge
IFS-Generator	Iterierte Funktionssysteme
IFS-Editor 1.0	dto.
Mandel 2	Mandelbrotmenge
Tapeten	Verschiedenes zu Mustern
Life 88	Das Life-Spiel
CubeLife	Life in 3D
MishMash	Zelluläre Mischmaschine
Carpet	3D-Funktionsplotter
Turing	Die Turingmaschine eben
Koralle	Fraktales Wachstum
Tools und Utilities	
X-Shell 2.9	Shell für ARC, ZOO, ...
Guck 1.5	Texte ansehen
WP-Pack	Konvertierung von Textdateien
Snapfont	Für Signum!-Benutzer
Chset-F1	Signum!-Zeichensätze listen
V-Disk	Resetfeste RAM-Disk
Bted-XX	Boot-Editor
Maustreiber	
Verschiedenes	
Switcher	Multiaccessory
Strings	Nach Zeichenketten suchen
Speech 2.0	Sprachsynthesizer
Messwert 6.0	Meßdaten-Aufbereitung
Unterhaltung	
Eliza	Psychiater
Bar 1.0	Bar-Verwaltung
Columns	ähnlich Tetris
STetris	dto.
Renaissance	Brettspiel
Solitair	Brettspiel
Hexagon	Sechseckwelt
Inversi	Brettspiel
Krieg der Kerne	Corewars
Swing-By	Schwerkraftspiele

Fazit

Wollte jemand nach diesem Test von mir genau wissen, als was ich 'Kopier mich!' bezeichne, so würde ich antworten: eine sehr gut dokumentierte PD- Auswahl in Buchform. Für diejenigen, die die Programmsammlung nicht benötigen, ist das GPDR jedoch meiner Meinung nach nicht umfangreich genug. Insgesamt: Inhalt und Preis stehen in gutem Verhältnis, bedenkt man, daß allein schon zehn PD-Disketten bei einem Versand etwa DM 50,- kosten. Empfehlenswert ist 'Kopier mich!' daher besonders als 'Basisausstattung' mit Public-Domain-Software sowie als Wegweiser für weitere Programme. eb/cs

Kopier mich!

Datenblatt

- Vertrieb: Zweitausendeins, Ferdinand-Porsche Straße 37-39, 6000 Frankfurt 60, Tel. (069) 4208000
- Preis: DM 55,-

Signum!3

Die optimale wissenschaftliche Textverarbeitung oder: Der beste Grund für eine Speichererweiterung

Gerade erst vor einem Monat haben wir Ihnen in einem exklusiven Vorbericht die neue Textverarbeitung Signum!3 vorgestellt. Application Systems hatte damals als Liefertermin den 15. Dezember genannt. Und pünktlich um 20:30 Uhr an diesem Sonntagabend standen wir dann auch beim Heidelberger Hersteller auf der Matte. Zwar waren die dort zu dieser späten Stunde noch mit den Versandvorbereitungen beschäftigten Mitarbeiter nicht wenig überrascht, doch erhielten wir trotzdem als erste 'Endkunden' ein Exemplar der Serienversion.

Das Signum!3-Paket besteht aus drei Disketten, die randvoll mit komprimierten Daten sind. Im Karton findet sich außerdem ein sehr gewichtiges Handbuch, das komplett mit Signum!3 geschrieben und layoutet wurde und einen sehr professionellen Eindruck hinterläßt.

Die Installation des Programms gestaltet sich recht einfach, zumindest dann, wenn man eine Festplatte besitzt. Ein Programm namens 'Setup' übernimmt das Kopieren der Dateien auf ein beliebiges Laufwerk und fordert bei Bedarf die notwendigen Originaldisketten an. Zur Personalisierung verlangt es die Eingabe des Benutzernamens. Wer Signum!3 auf Disketten installieren will, steht vor der Aufgabe, Disk-Jokkey spielen zu müssen, denn für jede Datei muß leider zwischen Originaldiskette und Arbeitskopie gewechselt werden. Ob allerdings das Arbeiten mit Disketten überhaupt sinnvoll ist, darf bezweifelt werden, da nicht einmal die Signum!3-Shell und das eigentliche Textprogramm auf eine doppelseitig formatierte Scheibe passen. Auf der Platte nimmt das gesamte Paket je nach gewählter Druckeranpassung rund drei Megabyte in Anspruch.

Der Versuch, Signum!3 auf einem mit nur einem Megabyte RAM ausgestatteten Rechner zum Laufen zu bringen, ist zunächst einmal zum Scheitern verurteilt. In einem Ordner namens 'SMALL' befindet sich eine abgespeckte Programmversion, die auf Rechtschreibprüfung und Vektorgrafik verzichtet. Diese kann anstelle des Vollprogramms benutzt werden; trotzdem bleiben nur wenige Kilobytes für Text und Zeichensätze frei. Sinnvolle Systemvoraussetzungen sind also eine Festplatte und mindestens zwei Megabyte Speicher.

Aufgabenteilung

Während Signum!2 aus drei unabhängigen Programmen, nämlich Editor, Druckertreiber und Zeichensatzgenerator besteht, findet man nun ein Shell-orientiertes Konzept

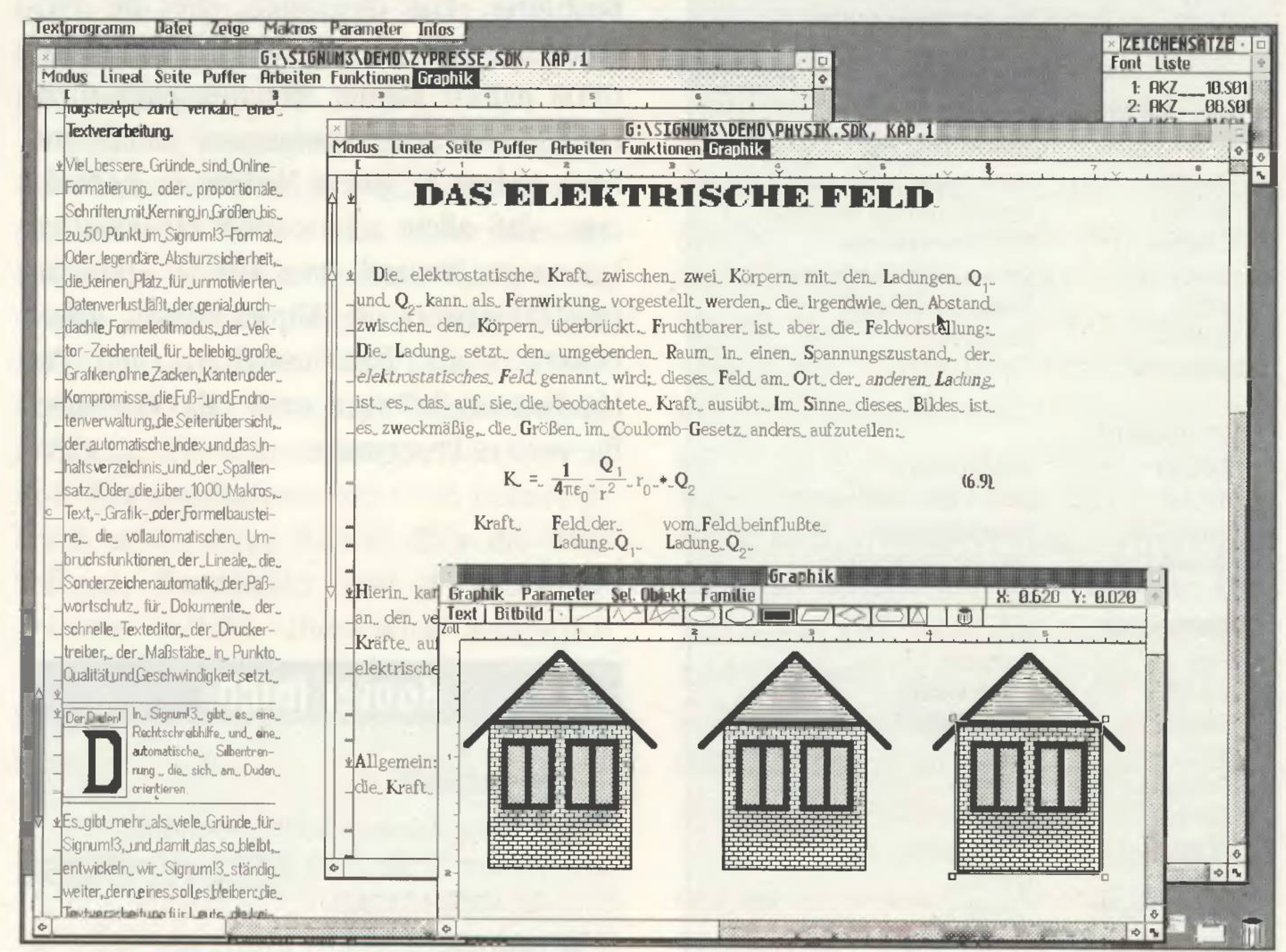


Abb. 1: So sieht die Oberfläche von Signum!3 auf einem Großbildschirm aus.

vor. Der Benutzer startet zunächst eine Shell, die dann in Pulldown-Menüs den Zugriff auf die genannten drei Teilprogramme erlaubt und zudem generelle Einstellungen für das gesamte Signum!3-System ermöglicht. Außerdem stellt sie die von allen Komponenten gleichermaßen verwendeten Elemente der eigenen grafischen Benutzeroberfläche zur Verfügung, daher auch die Länge von mehr als 200 KByte.

Während andere Programmierer zunehmend auf standardisierte GEM-Benutzerführung setzen, hat Franz Schmerbeck, der Signum!-Entwickler, seinen eigenen Weg gewählt und verzichtet ganz auf GEM-Elemente. Dabei herausgekommen ist ein ausgefeiltes, konsistentes und durchdachtes System, mit dem man intuitiv zurechtkommt und das weitaus flexibler als GEM ist. Pulldown-Menüs, Fenster und Dialogfelder findet man auch hier, jedoch wurde ihre Funktionalität erweitert und das Aussehen verbessert. Wer nun befürchtet, daß Signum!3 aufgrund der eigenen grafischen Schnittstelle nur in den Standardauflösungen laufen würde, sei beruhigt: Das Programmpaket unterstützt neben allen ST-Auflösungen auch sämtliche monochromen Großbildschirme und den VGA-Modus des TTs. Womit auch klar ist, daß Signum!3 sowohl auf STs als auch auf TTs läuft.

Wie gut geplant die Signum!-Benutzeroberfläche ist, zeigt sich an vielen kleinen Details, zum Beispiel an der Tatsache, daß der Mauspfeil beim Öffnen einer Dialogbox vom Programm jeweils automatisch in diese gesetzt wird und nach dem Verlassen des Eingabefeldes wieder an der alten Position erscheint. Da in den niedrigauflösenden Farbmodi eine höhere Auflösung simuliert wird, ist dies besonders praktisch, da dann stets der relevante Bereich im sichtbaren Ausschnitt erscheint.

Der Editor

Der Texteditor macht verständlicherweise den größten Teil des Signum!-Pakets aus und ist mit mehr als 500 KByte recht umfangreich. Während Signum!2 nur jeweils ein Dokument im Speicher halten kann, sind es bei dem Nachfolger nun bis zu vier Texte. Jeder wird in einem eigenen Fenster dargestellt. Der Signum!3-Desktop verfügt über eine eigene Menüleiste, in der generelle und für alle Dokumente wirksame Funktionen angeboten werden. Zudem besitzt jedes einzelne Fenster noch eine eigene Menüleiste, die spezifische Operationen bereithält.

Zu den Textfenstern gesellen sich noch solche zur Darstellung der Listen für geladene Zeichensätze, Ziffernblock-Belegung, Lineale sowie Text- und Grafikbausteine. Wer nicht über einen Großbildschirm verfügt, wird sich über die Möglichkeit freuen, die Fensterränder wahlweise in der gewohnten Größe oder halb so groß anzeigen lassen zu können. Um weiteren Platz auf dem Bildschirm zu gewinnen, kann zudem die fensterinterne Menüleiste abgeschaltet werden. Weiterhin lassen sich Fenster über alle vier Bildschirmränder hinaus verschieben.

Die Übersicht behalten

Nach dem Laden eines Dokumentes oder dem Öffnen eines neuen befindet man sich zunächst in einem Seitenübersichtsmodus, in dem keine Eingaben möglich sind. Es werden vier Verkleinerungsstufen angeboten (1:1 bis 1:4), so daß selbst bei kleinem Bildschirm noch große Seiten komplett überblickt werden können. Per Doppelklick oder Menüfunktion gelangt man in den Edit-Modus. Vorteil des Doppelklicks: Man befindet sich sofort an der gewählten Position im Text.

Im eigentlichen Editor stehen dem Schreiber natürlich alle von herkömmlichen Textverarbeitungen her gewohnten Funktionen und Hilfsmittel zur Verfügung. Wie auch bei Signum!2 lassen sich Schriftzeichen pixelgenau positionieren. Sie behalten bei Höhenverschiebungen die Zuordnung zur jeweiligen Hauptzeile bei, auch wenn sie weit über oder unter der Zeile stehen. Dadurch bleibt die Editierbarkeit des Textes gewährleistet, und das Programm ist in der Lage, einen vernünftigen Zeilenumbruch zu machen, ohne die Textstruktur zu zerstören. Signum!2-Anwender werden diese Neuerung begrüßen, da sie sicherlich schon des öfteren unliebsame Erfahrungen mit dem Zeilenumbruch gemacht haben.

Eine Seite besteht generell aus Kopf-, Haupt- und Fußbereichen. Jede dieser 'Textrollen' genannten Teile kann komplett und mit allen Funktionen editiert werden. Eine Grafik in der Kopfzeile ist also überhaupt kein Problem. Allerdings ist es jetzt auch möglich, automatisch Kopf- und Fußbereiche für mehrere Seiten eines Dokumentes übernehmen zu lassen;

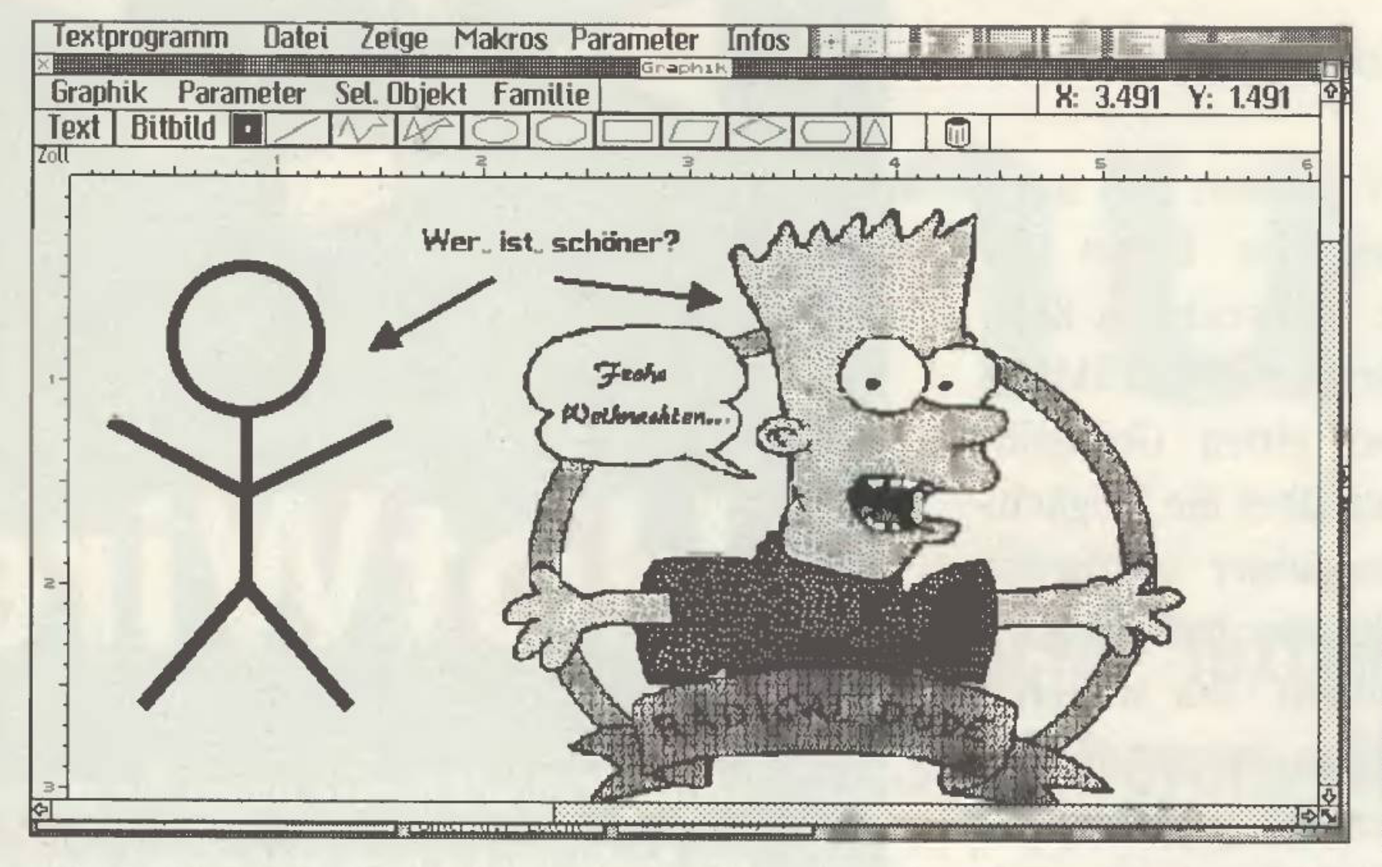


Abb. 2:
Die integrierte Grafikfunktion von Signum!3 arbeitet Vektororientiert.

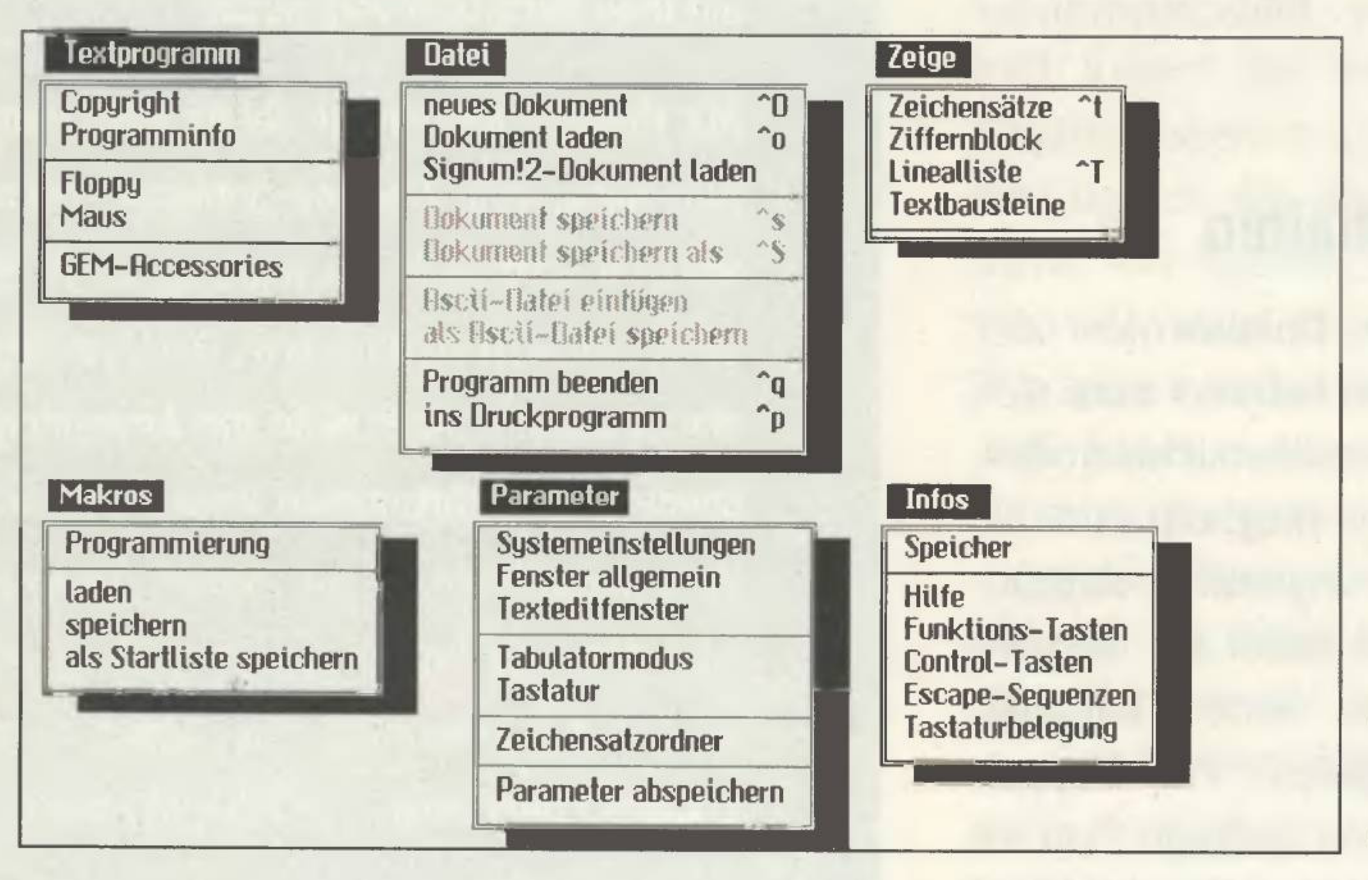


Abb. 3:
Die Signum!3-Menüs auf einen Blick.

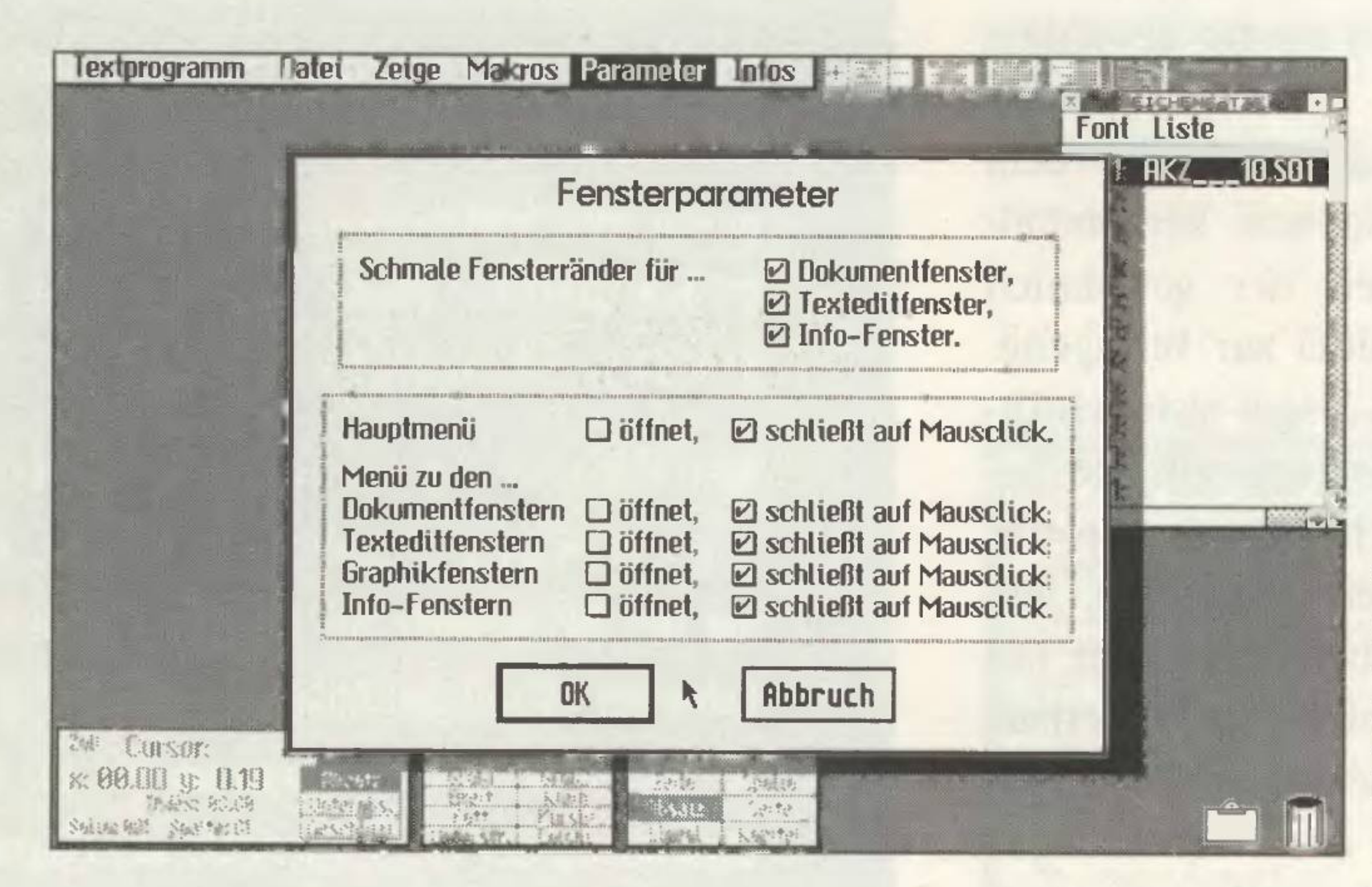


Abb. 4:
Umfangreiche Fenster-Parameter erlauben die bessere Ausnutzung der Fläche gerade auf kleinen Bildschirmen.

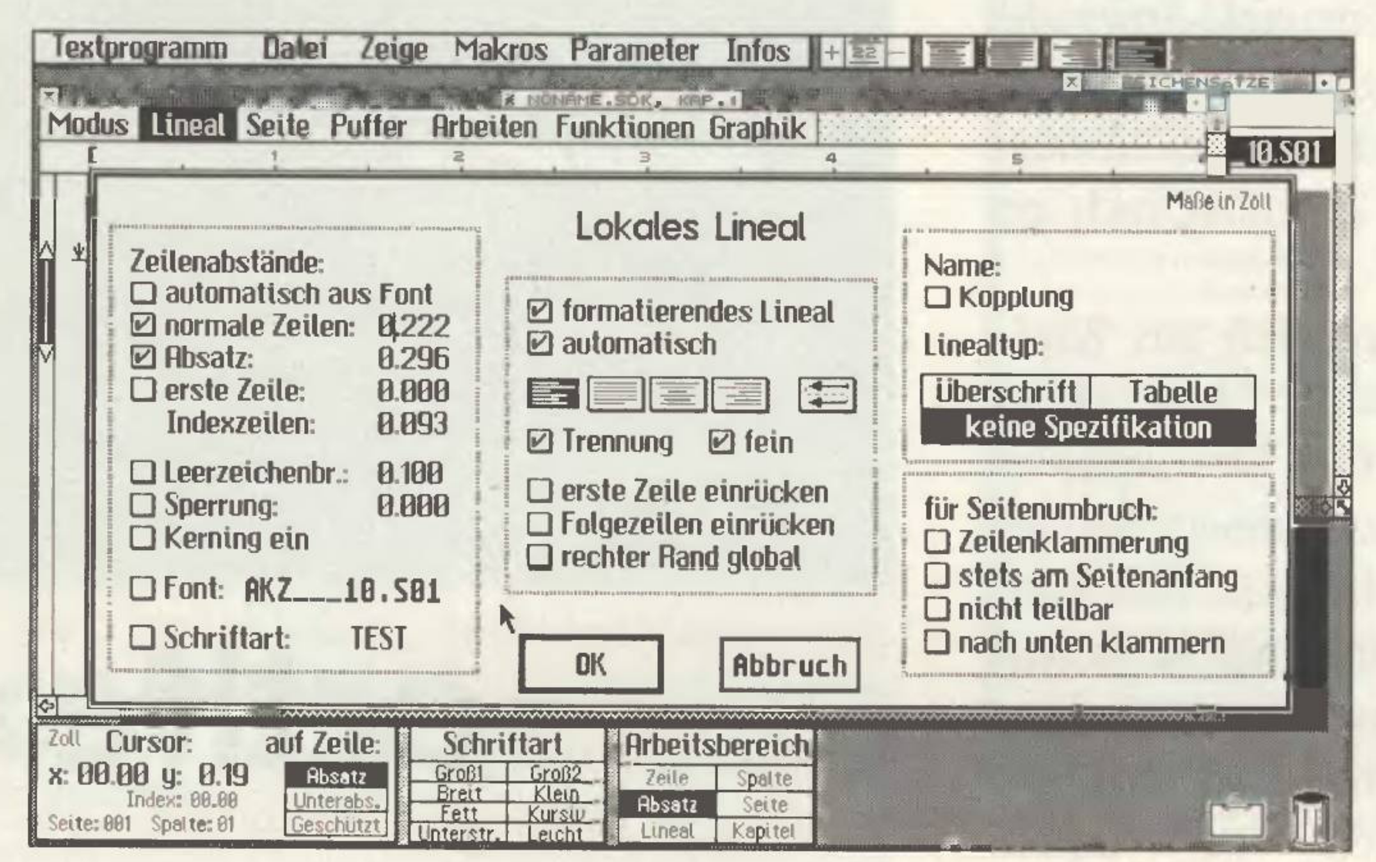


Abb. 5:
Die Lineal-Einstellungen sind durchdacht und übersichtlich plaziert.

Signum!2-Anwender werden sich darüber besonders freuen.

Lineale

Das Seitenformat eines Textes wird wie schon bisher in einer Dialogbox festgelegt. Für einzelne Abschnitte läßt sich mit Hilfe sogenannter Lineale die Formatierung beliebig bestimmen. An ein Lineal gebunden sind unter anderem rechter und linker Rand, Tabulatoren, Einrückungen, Zeilenabstände, Leerzeichenbreite und Sperrung von Text.

Für jedes Kapitel gibt es ein globales Lineal, das die Standardeinstellung beinhaltet und überall dort gültig ist, wo es kein lokales Lineal gibt. Dank der in einem separaten Fenster dargestellten Linealübersicht kann man einmal definierte Lineale an unterschiedlichen Stellen im Dokument verwenden. So ist es beispielsweise sinnvoll und praktisch, für Überschriften ein eigenes Lineal zu definieren. Ändert man später die Gestaltung der Überschriften durch Modifikation des Lineals, so wirkt sich dies auf Wunsch automatisch auf alle Abschnitte aus, die mit dem betreffenden Lineal formatiert sind. Der Gültigkeitsbereich der Lineale wird am linken Fensterrand dargestellt.

Zeichensätze

Signum!3 ist – theoretisch – in der Lage, bis zu 63 Zeichensätze im Speicher zu halten und damit in einem Dokument zu verwenden. Die neuen Signum!3-Fonts umfassen nun 256 Zeichen, doch ältere Zeichensätze bleiben auch weiterhin einsetzbar. Allerdings bieten sie nicht alle Möglichkeiten der neuen, denn diese beinhalten in aller Regel eine umfangreiche Kerning-Tabelle, die dem Programm Aufschluß darüber gibt, wie groß der Abstand zwischen jeweils zwei Zeichen sein soll. Auch sind jetzt bis zu zwei Zentimeter große Schriftzeichen möglich.

Damit man die Zeichenvielfalt auch genießen kann, wurden sogenannte Kombi-Tasten eingeführt. Diese verschmelzen zwei Tastendrücke zu einem Zeichen, beispielsweise wird aus dem Potenzzeichen und dem Buchstaben 'i' ein französisches 'î' mit Accent Circumflex. Erfreulich ist, daß Kombi-Tasten selbst definiert werden können, was die Anpassung an einzelne europäische Sprachen erleichtert. Außer-

dem kann man jede Kombination einzeln aktivieren oder deaktivieren.

Schon bei der Vorgängerversion gab es Tastaturmakros. Diese sind nach wie vor vorhanden, wurden jedoch in einigen Punkten entscheidend ergänzt oder verbessert. So lassen sich jetzt auch Menüfunktionen einbinden.

Daß eine Textverarbeitung wie Signum!3 über eine Rechtschreib-Hilfe verfügt, überrascht sicherlich nicht. Daß es sich dabei um die ausgezeichnete Rechtschreib-Elfe handelt, die schon in Script zum Einsatz gekommen ist und auch einzeln von Omikron.Software vertrieben wird, ist sehr zu begrüßen. Eine automatische Silbentrennung mit Algorithmus und äußerst umfangreichem und erweiterbarem Ausnahme-Wörterbuch rundet das Bild für den Vielschreiber ab.

Signum!3 setzt (Grafik-)Zeichen

Signum!2 war wohl das erste Textverarbeitungsprogramm für den Atari ST, daß die Einbindung von Bitmap-Grafiken in Dokumente erlaubte. Die einfache und dennoch flexible Handhabung ist bis heute nur von wenigen Programmen erreicht worden. Klar, daß Franz Schmerbeck auch diesmal wieder Maßstäbe setzen will. So ist nun nicht nur das Einlesen von Rastergrafiken in unterschiedlichen Formaten in beliebiger Größe möglich, sondern es steht – mehr als ein Megabyte Speicher vorausgesetzt – noch zusätzlich ein umfangreicher und komplexer Vektorgrafik-Teil bereit. Mit diesem lassen sich fast alle anstehenden Gestaltungsaufgaben wie Umrahmungen, Markierungen etc. lösen. Vektor-Objekte können zu Gruppen zusammengefaßt und gemeinsam bearbeitet werden.

Die Bemaßung ist im Grafikteil dieselbe wie im Textmodus, wobei generell die Auswahl zwischen Zentimetern und Zoll besteht. Da alle Vektorelemente eines Dokumentes in der optimalen Druckerauflösung ausgegeben werden, erscheinen schräge Pfeile und Linien ohne die häßlichen Treppenstufen.

Spaltensatz ohne DTP

Signum!2 führte auf dem ST erstmals Spaltensatz ein. Was dort jedoch relativ kompliziert und im Nachhinein kaum veränderbar war, ist nun einfach, mächtig und gut (einfach mächtig gut?). Ein Spaltenschema kann für jede Seite individuell oder auch für alle oder einige gleich angelegt werden. Spalten sind auf Wunsch automatisch durch Trennlinien voneinander separierbar. Ihre Anzahl ist praktisch nicht beschränkt. Der Umbruch zwischen den Spalten kann auf Wunsch von Signum!3 selbsttätig durchgeführt werden. Andererseits ist es aber auch möglich, einzelne Spalten aus dem Umbruchschema herauszunehmen und getrennt zu verwalten. Mit dem Begriff 'Spalte' ist übrigens grundsätzlich ein rechteckiger Seitenbereich gemeint, der in Größe und Position frei innerhalb des Textbereiches plazierbar ist. Er kann natürlich auch grafische Elemente aufnehmen, die – durch Herausnahme der entsprechenden 'Spalte' – automatisch vom eigentlichen Text umflossen wird.

Dokumentenverwaltung

Daß Signum!3 Dokumente in Kapitel unterteilt verwaltet, haben wir bereits erwähnt. Neben den reinen Textkapiteln gibt es noch drei Sonderformen, die für Inhaltsverzeichnis, Fußnoten und Index. Um ein Inhaltsverzeichnis für einen längeren Text automatisch generieren zu lassen, gibt man den im Text stehenden Überschriften den Linealtyp 'Überschrift'. Das Inhaltsverzeichnis kann dann auf Knopfdruck in einem eigenen Kapitel mit den korrekten Seitenzahlen abgelegt werden. Dabei ist es auch möglich, die Inhaltsverzeichnisse mehrerer Dokumente zu einem einzigen zusammenzufassen; ein Buch muß also nicht in einer einzigen Textdatei untergebracht sein.

Fußnoten haben gewöhnlich den Sinn, Erklärungen, die den Lesefluß stören würden, auszulagern und akkumuliert an einer besonderen Stelle zu plazieren. Stehen Fußnoten am Seitenende, so heißen sie wirklich 'Fußnoten'. Üblich sind auch Zusammenfassungen am Ende eines Kapitels oder am Ende des gesamten Dokumentes; hier spricht man dann von Kapitel- bzw. Endnoten. Echte Fuß- und Kapitelnoten werden von Signum!3 automatisch verwaltet und beim Seitenumbruch berücksichtigt. Das 'Kapitel' für Endnoten muß explizit mit einer Menüfunktion erstellt werden und kann auch die Referenzen mehrerer Dateien umfassen.

Das Schreckgespenst vieler Sachbuchautoren ist schließlich das Erstellen eines In-

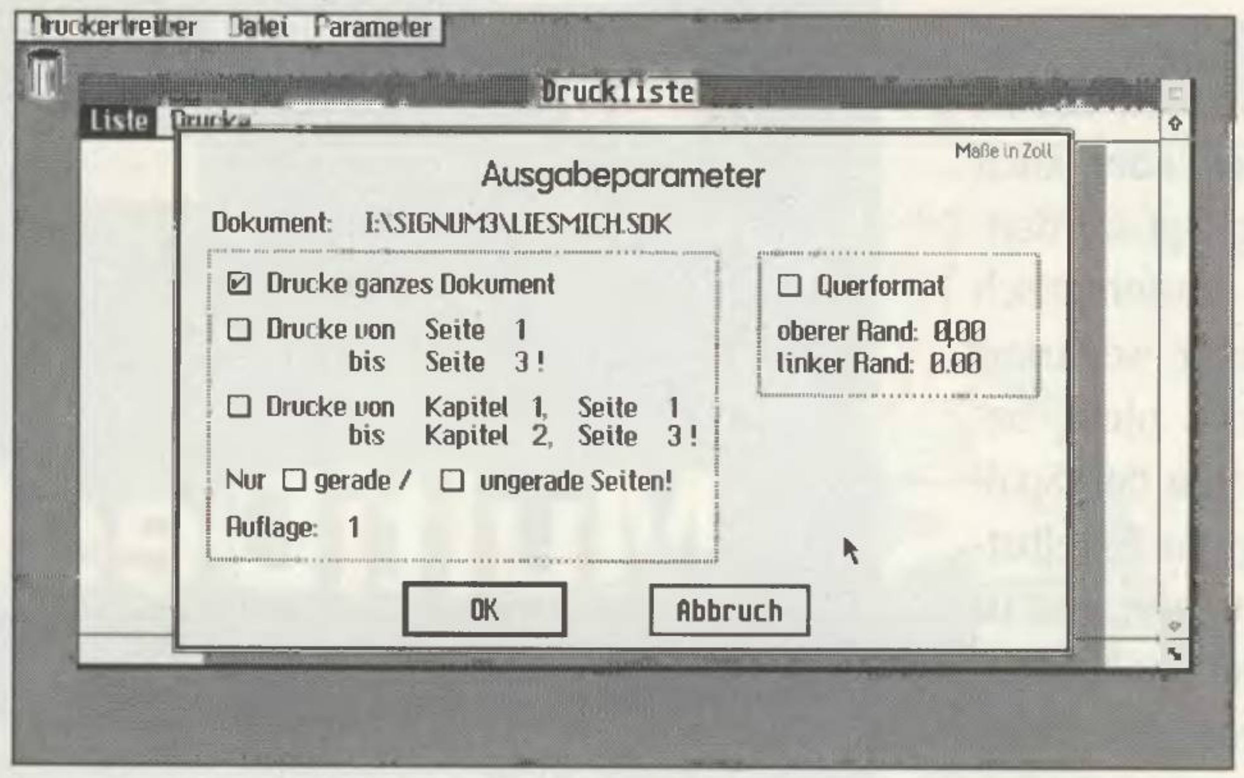


Abb. 6:
Die Ausgabe-Parameter gewähren größtmögliche Gestaltungsfreiheit.

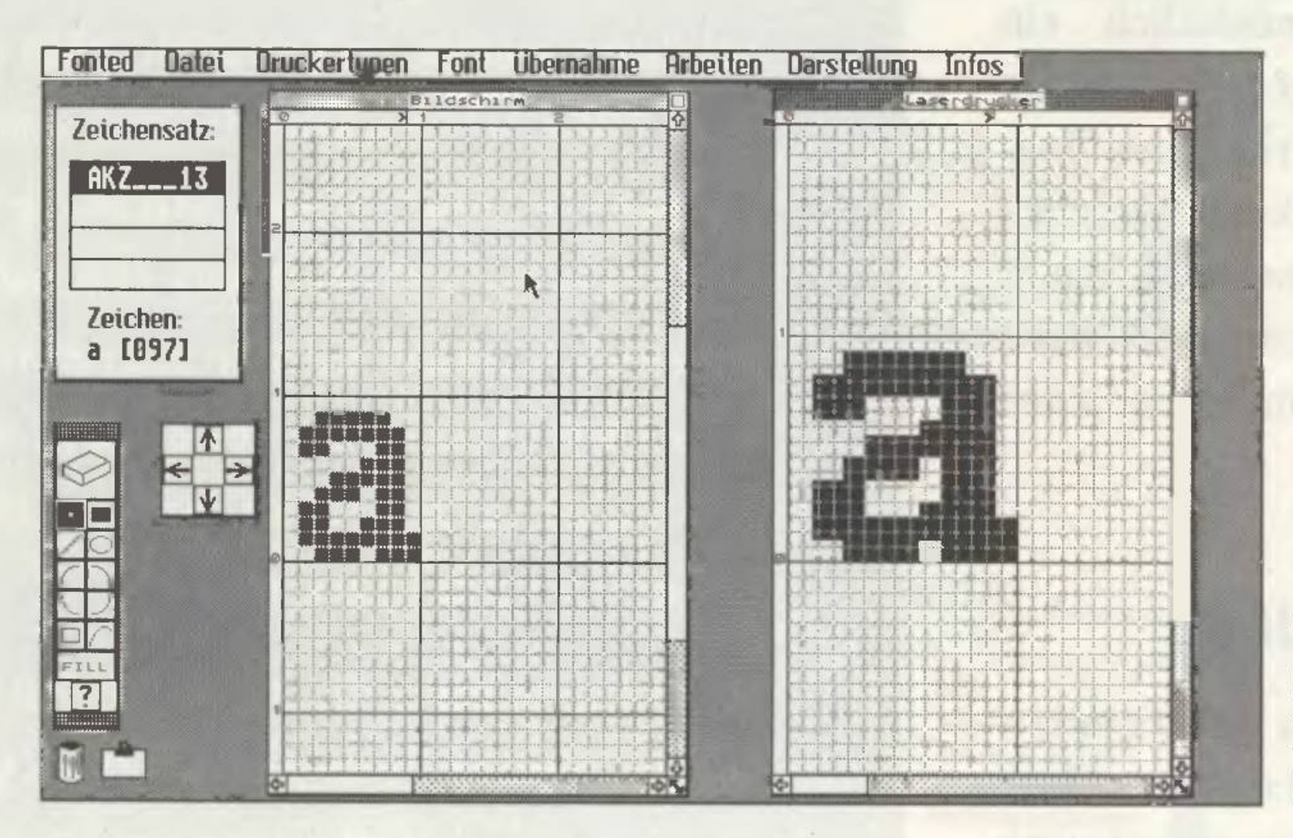


Abb. 7:
Mit Fonted lassen sich die Zeichensätze auch an persönliche Bedürfnisse anpassen.

dex'. Signum!3 bietet hier eine ordentliche Unterstützung an: Ein für den Index bestimmter Begriff kann schon während des Schreibens markiert werden. In einem Dialogfeld trägt der Benutzer den tatsächlich im Index zu verwendenden Ausdruck ein, der also vom eigentlichen Wort abweichen kann. Dieses ist als Vorgabe vorgesehen und braucht bei Bedarf nur noch bestätigt zu werden. Sinn der Sache ist natürlich, daß man Worte nicht unbedingt in der grammatikalischen Form im Index stehen haben möchte, wie es im Text selbst erforderlich ist. Die Indexkapitel-Erstellung erfolgt wie beim Inhaltsverzeichnis und bei den Endnoten entweder für eine oder auch für mehrere Dateien auf Anforderung.

Wir haben bereits erwähnt, daß Signum!2-Zeichensätze weiterverwendet werden können. Diese Kompatibilität erstreckt sich auch auf ganze Dokumente, die mitsamt den darin benutzten Bildern einlesbar sind.

Drucker-3-Bär

Während Signum!2 zwischen vier Druckerklassen (9- und 24-Nadler, Atari- und HP/Canon-Laserdrucker) unterscheidet und für jede ein eigenes Treiberprogramm zur Verfügung stellt, kommt Signum!3 mit nur einem Programm und nachladbaren Druckeranpassungen aus. Im Lieferumfang sind zur Zeit 27 Dateien enthalten, die den korrekten Ausdruck für weit über 100 verschiedene Drucker sicherstellen.

Das Druckprogramm selbst, wie bisher extern angelegt, ist schneller und leistungsfähiger geworden. Sie können ganze Dokumente, einzelne Kapitel und auch einzelne Seiten drucken; eine Warteschlange sowie ein als Accessory realisierter Drukkerspooler sorgen für zügige Bearbeitung im Hintergrund. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, Seiten auch quer zu bedrucken sowie praktisch beliebige Maßstabsänderungen vorzunehmen. Hierbei lassen sich horizontale und vertikale Vergrößerungen getrennt einstellen.

Batteries included

Sie werden es vermutlich schon geahnt haben: Auch Signum!3 bietet einen eigenen Fonteditor an, dessen Möglichkeiten gegenüber dem bei Signum!2 beiliegenden nochmals stark erweitert wurden. So ist jetzt ein einziges Programm für alle Zeichensatz-Typen (Bildschirm, 9- und 24-Nadeldrucker sowie Laserdrucker) zuständig. Außerdem können die einzelnen Zeichen wesentlich größer sein (bis zu 2 cm).

Das Entwerfen von Zeichen wird unterstützt durch Funktionen wie Kreise und Kreisbögen schlagen, Linien ziehen und Rechtecke zeichnen. Beziérkurven liefern automatisch Rundungen, Linienbreite und Füllmuster lassen sich einstellen. Kerning-Tabellen, die ja – wie bereits erwähnt – zum neuen Zeichensatzformat gehören, können angelegt werden.

Besonders hervorgehoben werden sollte die Möglichkeit, Rasterbilder und -ausschnitte in Zeichen zu übernehmen. Wer also unbedingt einen Bart Simpson als Sonderzeichen benötigt (ich!), braucht nicht künstlerisch tätig zu werden, sondern lädt ein bestehendes Bild ein.

Bewertung

Wer schon einen Blick auf Signum!3 werfen konnte, wird bestätigen, wie schwer es ist, alle Features und vor allem die zahlreichen kleinen, aber feinen Details auf wenigen Seiten vorzustellen. Uns ist es natürlich auch nicht gelungen. Wir hoffen aber, daß unsere Begeisterung deutlich geworden ist. Kein neues Programm für den Atari erschien bei seiner Markteinführung derart ausgereift und fehlerfrei. Weder Bomben noch sonstige 'unvorhergesehene Fälle' sind zu vermelden – es funktioniert einfach.

Der Preis von DM 548,- ist hoch, aber unserer Meinung nach angemessen, und auch Besitzer von Signum!2 sollten nicht über die Upgrade-Gebühr von DM 230,- klagen, da es sich um ein komplett neues Programm handelt, das intern und auch äußerlich nicht viel mit dem Vorgänger gemein hat. ks/ost/cs

Signum!3

Datenblatt

- Vertrieb: Application Systems Heidelberg, Postfach 102646, 6900 Heidelberg, Tel. (06221) 300002
- Preis: DM 548,-

Bewertung

+ absturzsicher
+ Rechtschreibprüfung
+ Vektorgrafikteil
+ leistungsfähige Dokumentenverwaltung
– keine GEM-Oberfläche

Anwalts Liebling

Das Programm BRGK hat es sich zum Ziel gesetzt, allen Rechtsanwälten das leidige Suchen nach Vergütungssätzen in den Gebührentabellen für Rechtsanwälte zu ersparen.

Zahlreiche Atari-Computer haben mittlerweile auch in Büros von Rechtsanwälten Einzug gehalten. Mittlerweile gibt es sogar schon eine Zeitung, die von Anwälten mit Atari-Rechnern herausgebracht wird.

Aufgrund der zur Zeit noch geringen Zahl von Anwendern auf diesem Gebiet hat sich auch die Softwareindustrie nicht sonderlich bereitwillig gezeigt, spezielle Anwaltssoftware für die ST-Modelle zu programmieren. Komplettpakete für Rechtsanwaltskanzleien, wie sie für die Betriebssysteme MS-DOS oder UNIX angeboten werden, gibt es zur Zeit noch nicht. Allerdings haben sich einige Enthusiasten bereits an die Arbeit gemacht und erleichtern mit kleinen Hilfsprogrammen das anwaltliche Computerleben. Zu diesen Hilfsprogrammen zählt auch das Programm mit dem unaussprechlichen Namen BRGK. Zum Test stand uns die aktuell angepaßte Version 4.17 zur Verfügung.

Da Rechtsanwälten aufgrund des strengen Standesrechts grundsätzlich keine freie Preisgestaltung gestattet ist, bilden die Gebührentabellen der Bundesrechtsanwaltsgebührenordnung (BRAGO) die Basis des Verdienstes. Was liegt daher näher, als dem leidgeprüften Anwalt die Gebührensuche per Computer zu erleichtern?

Programmaufbau

BRGK wird auf einer Diskette und mit einem 9-seitigen, engbedruckten A4-'Handbuch' ausgeliefert. Das Programm wird als Accessory installiert und läßt sich daher aus jedem Programm aufrufen. BRGK kann auch als Programm gestartet werden, wobei jedoch der Nutzen eher fraglich ist.

Beim 'Gegenstandswert' kann der Streitwert eingegeben werden, worauf die darunterliegende Tabelle nach Anklicken des Buttons 'Rechne' den gewünschten Bruchteilwert der Anwalts- und der Gerichtsgebühren anzeigt. Mit den Pfeilen neben den Bruchteilwerten kann in der Tabelle gescrollt werden, um die nächsten bzw. davorliegenden Werte einzusehen. Wechselt man die Bruchteilangaben, so zeigt BRGK selbstverständlich die neuen Werte an. Angenehm ist auch, daß die Streitwerte nicht mit Komma oder Punkt abgetrennt werden müssen, da das Programm die Schreibweise von 123456 automatisch in die kaufmännische Notation 1.234,56 umsetzt.

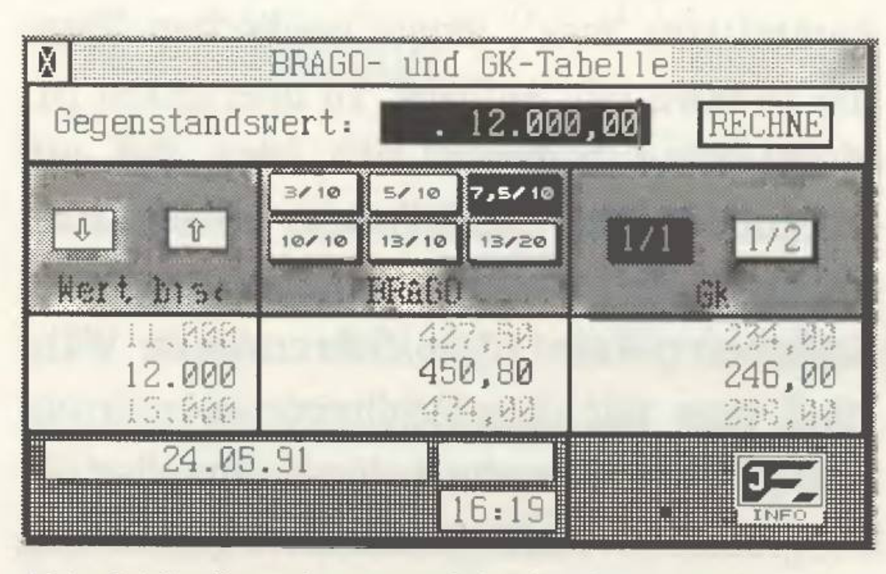


Abb. 1: Die Berechnung erfolgt in einem Accessory.

Möchte man nun den ausgewählten Betrag in das Programm übernehmen, so genügt ein Mausklick auf den ausgegebenen Gebührenwert, und der Betrag wird nach Bestätigung mit Enter oder Return an die aktuelle Cursorposition der unter BRGK liegenden Applikation geschrieben.

Mit dem Button 'DATUM' kann das Ausgabeformat für die Übernahme in den Text aus der Schreibweise 01.01.91 (K), 01.01. 1991 (M) oder 01. Januar 1991 (L) gewählt werden. Das Diktatzeichen kann manuell ergänzt und die Uhrzeit kann schließlich auf die angegebenen Werte aufgerundet werden. Weiterhin können Gebührenbruchteile vorgewählt werden, und auch der Verzögerungswert für die Übernahme in eine Textverarbeitung kann eingegeben werden.

Das Programm ist sicherlich eine sinnvolle Ergänzung im täglichen Anwaltsbedarf. Schlechte Eigenschaften oder besondere Unverträglichkeiten mit anderen Programmen waren in der Testphase nicht zu erkennen. Das Handbuch bringt auch für den Anfänger wertvolle Hilfestellungen.

Es bleiben aber dennoch Wünsche offen. Zum einen wäre eine Tastaturbedienung zum Aufruf des Accessory sinnvoll, und weiterhin wäre auch eine Gebührenberechnung wünschenswert. In Gebührenrechnungen taucht nur in den seltensten Fällen ein einziger Honorarbetrag auf. Vielmehr setzt sich eine Rechnung zumeist aus mehreren Grundbeträgen (beispielsweise §§ 31 I Nr.1, Nr.2 und Nr.3 BRAGO, oder §§ 118 I Nr.1 und Nr.2 BRAGO) sowie dem Pauschalbetrag nach § 26 BRAGO und schließlich der Mehrwertsteuer zusammen. Diese Beträge bilden zumeist eine Einheit und müssen schließlich noch addiert werden. Diese Arbeit wird jedoch dem Anwalt nach wie vor überlassen.

In der nächsten Programmversion soll zumindest schon ein Taschenrechner integriert sein, der Zinsberechnungen und Mehrwertsteuer schnell ausrechnen kann. Außerdem wird das nächste Update um Gebührentabellen für Prozeßkostenhilfesachen (§ 123 BRAGO), der Kostenordnung (§32 KostO), sowie der BRAGO-Tabellen für die neuen Bundesländer erweitert werden. Jedenfalls ist die Programmentwicklung von BRGK noch nicht am Ende, und auch der Autor dieses Artikels (Rechtsanwalt C. Kluss aus Frankfurt) hofft, daß sich noch weitere Programmierer finden werden, die das traurige Computerleben eines Rechtsanwaltes am Atari erleichtern könnten.

ck/kuw

BRGK 4.17

Datenblatt

- Vertrieb: Joachim Fiedler, Winterhuder Weg 92, 2000 Hamburg 76, Tel. (040) 2204627
- Preis: DM 99,-

MultiGEM

Multitasking auf dem Atari oder: Die Grenzen des Machbaren

Die PC-Welt kennt es seit Windows, der Mac bekam es mit dem Multi-Finder, UNIX-Rechner gelten als Beispiel schlechthin und selbst der Commodore Amiga beherrscht es seit seiner Geburt. Die Rede ist vom 'Multitasking', der Fähigkeit eines Computers, mehrere Aufgaben scheinbar gleichzeitig erledigen zu können.

Seit etwa einem Jahr gibt es für den Atari ST ein Programm namens MultiGEM, das Multitasking unter GEM und TOS ermöglichen soll. Die erste Version, die nur an Entwickler ausgeliefert wurde, lief noch recht instabil, so daß an einen sinnvollen Einsatz kaum zu denken war. Inzwischen hat sich der Entwickler jedoch viel Zeit für Verbesserungen genommen, und mit der Version 1.02 gibt es seit der Atari-Messe eine neue Version, deren Nachfolger aber auch schon in Kürze ins Haus steht.

Viele Atarianer werden mit dem Begriff 'Multitasking' wenig anfangen können. Deshalb sei er hier kurz erklärt: 'Multi' steht natürlich für 'viele' und 'tasking' kommt von 'task', einem englischen Wort, das in etwa mit 'Aufgabe' zu übersetzen ist. Multitasking bedeutet also, daß der mit entsprechenden Fähigkeiten ausgestattete Rechner viele (oder zumindest mehrere) Aufgaben parallel (!) ausführen kann: Während man mit dem Zeichenprogramm ein Bild gestaltet, übersetzt der C-Compiler ein Programm und ARC aktualisiert gleichzeitig noch das Archiv mit wichtigen Dateien. Jedes dieser Programme wird in der Fachsprache der Informatiker als eigenständiger Prozeß bezeichnet. Der Computer und das darauf laufende Betriebssystem haben die Aufgabe, sicherzustellen, daß sie scheinbar gleichzeitig ablaufen können.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, ein Multitasking-System zu realisieren. Grundsätzlich gilt, daß ein einzelner Prozessor wie der MC68000 im Atari zu einem Zeitpunkt nur exakt einen Befehl ausführen kann – und dieser gehört natürlich zu einem einzigen Programm. Um dem Anwender dennoch den Eindruck zu vermitteln, daß mehrere Programme gleichzeitig laufen, muß der Prozessor diese nacheinander im Wechsel bearbeiten. Sowohl GEM als auch TOS sind darauf nicht (oder zumindest nur unzureichend) vorbereitet, MultiGEM hilft nach.

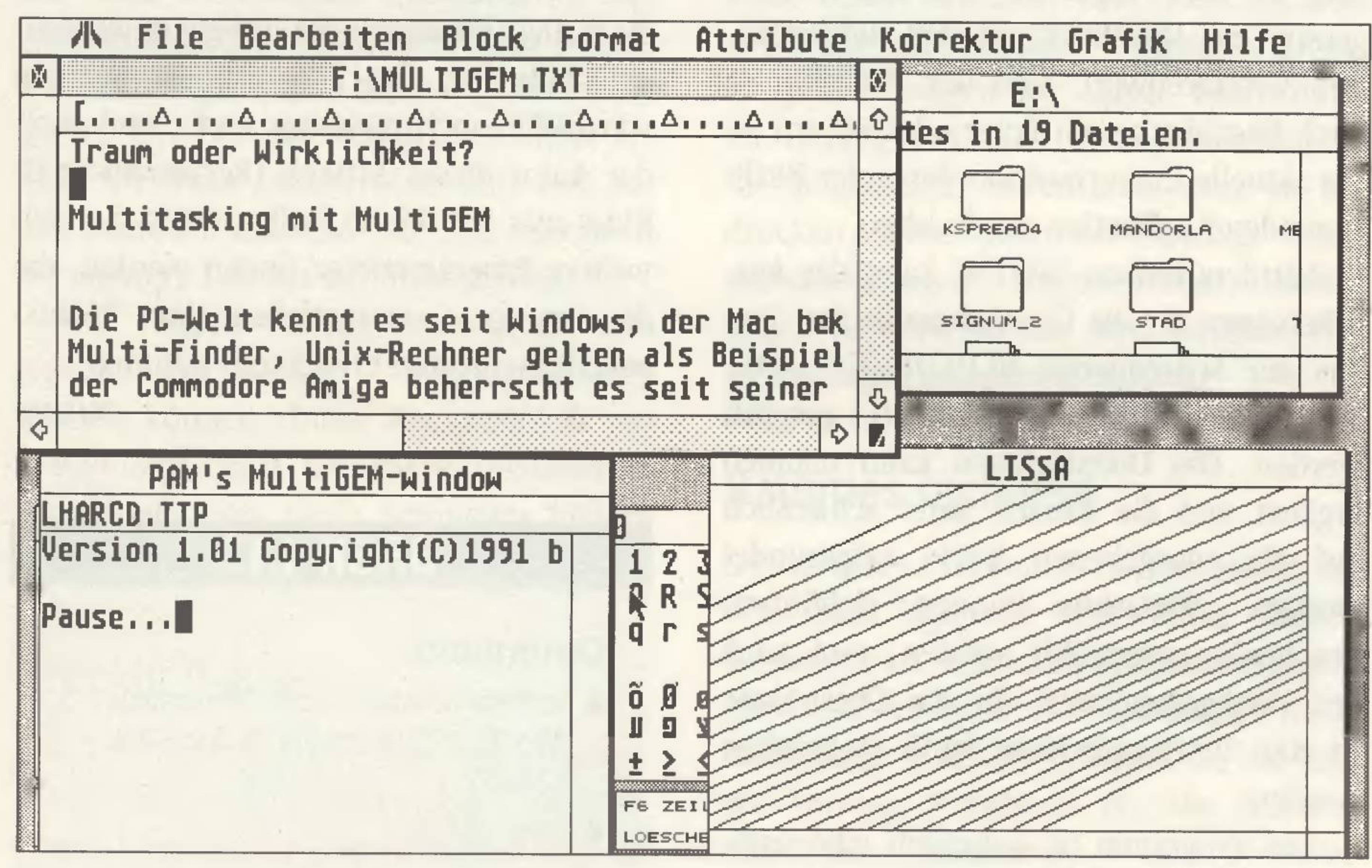


Abb. 1: 1st WordPlus, LHarc, der Desktop sowie ein Demo-Programm laufen dank MultiGEM gleichzeitig.

Trick Siebzehn

MultiGEM greift dabei auf einen schon vorhandenen Multitasking-Ansatz im GEM zurück: die Accessories. Mit MultiGEM ist es nun möglich, in die sechs zur Verfügung stehenden Accessory-Slots alternativ auch normale Anwendungsprogramme zu laden.

Die Einbindung von MultiGEM ist dank eines mitgelieferten Installationsprogramms recht einfach. Sie müssen lediglich das Bootlaufwerk benennen – der Rest erfolgt automatisch. Leider wird dabei normalerweise die eventuell bestehende DESKTOP.INF-Datei mit einer MultiGEM-eigenen Fassung ersetzt. Glücklicherweise läßt sich dies aber durch Ausschalten einer entsprechenden Option verhindern, wobei dann die erforderlichen Änderungen in der DESKTOP.INF manuell vorgenommen werden müssen.

Zudem kann jede Neu-Installation auf einem anderen Laufwerk nur mit Hilfe der Originaldiskette erfolgen, das Kopieren der Dateien reicht nicht aus. Im Handbuch findet sich übrigens unverständlicherweise kein Hinweis auf den Kopierschutz, erst im Falle eines Falles (bzw. im Falle eines Fehlers auf der Originaldiskette) wird man feststellen, daß die scheinbar problemlos erstellte Sicherheitskopie nicht korrekt funktioniert.

Slotmachine

Das Installationsprogramm schreibt in den AUTO-Ordner des Bootlaufwerks ein Autostart-Programm, das für die neuen unverhofften Fähigkeiten des Ataris sorgt. Nach dem Hochfahren des Rechners stellt man zunächst keine Veränderung fest, sieht man einmal von den aufgrund der neuen DESKTOP.INF-Datei ungewohnt positionierten Laufwerkssymbolen ab. Wirft man jedoch einen Blick in das Desk-Menü, so wird man voller Erstaunen feststellen, daß alle nicht von Accessories belegten Plätze mit dem Eintrag 'MultiGEM-Slot' aufgefüllt wurden. Startet man dann ein Programm, zum Beispiel die auf der MultiGEM-Diskette mitgelieferte Lissajous-Demo, wird nicht etwa – wie sonst üblich - der Desktop 'abgeräumt' und durch eine leere graue Fläche ersetzt, auf der das laufende Programm seine Ausgaben tätigen oder die eigene Benutzeroberfläche aufbauen kann, sondern das vom Programm geöffnete Fenster erscheint auf dem GEM-Desktop. Dieser bleibt mit allen Funktionen weiterhin benutzbar, während scheinbar parallel die Demo in ihrem Fenster läuft.

Ein erneuter Blick ins Desk-Menü zeigt, daß einer der MultiGEM-Slots von einem Programmeintrag für den gerade gestarteten Prozeß verdrängt wurde. Solange noch MultiGEM-Slots frei sind, können weitere Programme gestartet werden. Da sechs Plätze in der Menüleiste zur Verfügung stehen (sofern keine Accessories benutzt werden), erlaubt MultiGEM logischerweise sechs parallel laufende Applikationen. Dazu kommt noch der Desktop, der immer verfügbar ist und keinen eigenen Menüeintrag besitzt.

Das parallele Chaos?

Sie werden sich nun vielleicht fragen, wie man durch das Chaos von unterschiedlichen Icons und Menüleisten durchfinden soll, was scheinbar auf dem Bildschirm entstehen muß, wenn verschiedene Anwendungsprogramme wie WordPlus oder Tempus gleichzeitig laufen sollen. Nun, MultiGEM löst dieses Problem sehr elegant. Die GEM-Menüleiste gehört immer dem Programm mit dem aktuellen Fenster, und auch alle Tastatureingaben gehen an dieses Programm. Hat dieses Programm einen eigenen Desktop mit Icons und ähnlichen Einrichtungen, so erscheinen auch diese auf dem Bildschirm. In einen anderen Prozeß wechselt man entweder durch Anklikken (also Aktivieren) seines Fensters oder durch Anwählen des zugehörigen Eintrags im Desk-Menü.

Da MultiGEM mehr sein soll als ein reiner Programm-Umschalter, wie es schon früher einige für den ST gab, müssen Programme, die gerade nicht über das aktive Fenster verfügen, natürlich ebenfalls weiterlaufen. Dies geschieht auch, und ihre Ausgaben erscheinen weiterhin in ihren Fenstern.

Die Prozeßumschaltung erfolgt bei Aufrufen des AES (Teil des GEM). Wenn der gerade aktive Prozeß keine AES-Funktionen benutzt, weil er zum Beispiel nur intensiv rechnet, ohne Bildschirmausgaben vorzunehmen, so erhalten die übrigen Programme keine Rechenzeit zugeteilt. Dieses Manko ist prinzipbedingt und nicht als Mangel von MultiGEM anzusehen, da es derzeit keine andere Möglichkeit gibt, zwischen GEM-Programmen umzuschalten.

TOS im Fenster

Da TOS- und TTP-Programme zum einen durch ihre Bildschirmausgabe Chaos anrichten würden und zudem keine AES-Aufrufe tätigen, also nicht multitaskingfähig wären, hat sich der Entwickler von MultiGEM hier einen besonderen Trick einfallen lassen: Bildschirmausgaben von TTP- und TOS-Prozessen werden in ein GEM-Fenster umgeleitet und können so im Rahmen des Multitasking behandelt werden. Leider ist die Ausgabe zum einen relativ langsam, und zum anderen werden die VT52-Steuerzeichen nicht unterstützt. Programme, die darauf aufbauen, werden durch 'ungewöhnliche' Steuerzeichen-Ausgaben überraschen. Wie die Vertriebsfirma MAXON uns jedoch auf Anfrage versicherte, ist für die nächste MultiGEM-Version u.a. die Unterstützung des VT52-Standards fest eingeplant.

Teile und herrsche

Während normalerweise ein allein laufendes Programm den gesamten freien Speicher zur Verfügung gestellt bekommt, schränkt MultiGEM diesen standardmäßig zunächst einmal auf ein Megabyte ein. In einem Konfigurationsdialog, der ständig verfügbar ist, kann der Speicher noch weiter beschränkt werden. Da viele Program-

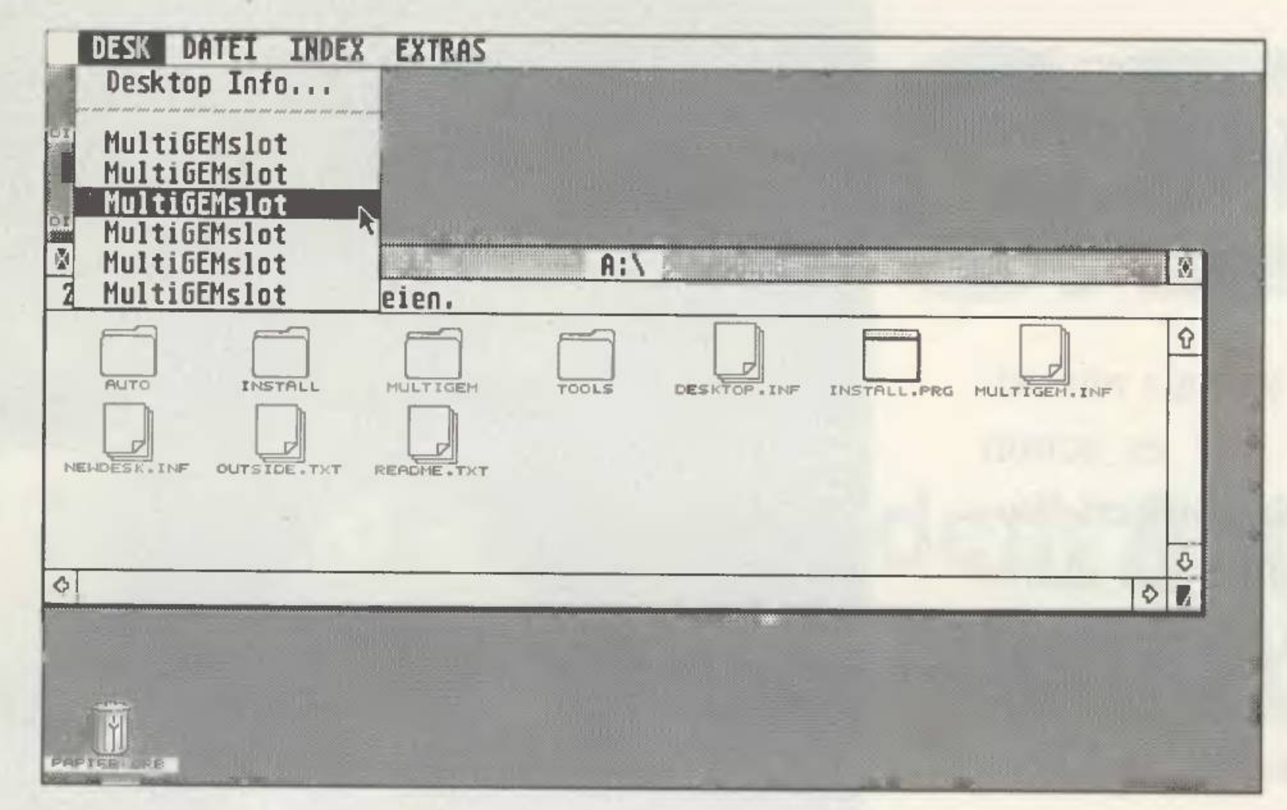


Abb. 2:
MultiGEM kann über die Accessory-Slots sechs Programme gleichzeitig im Speicher halten.

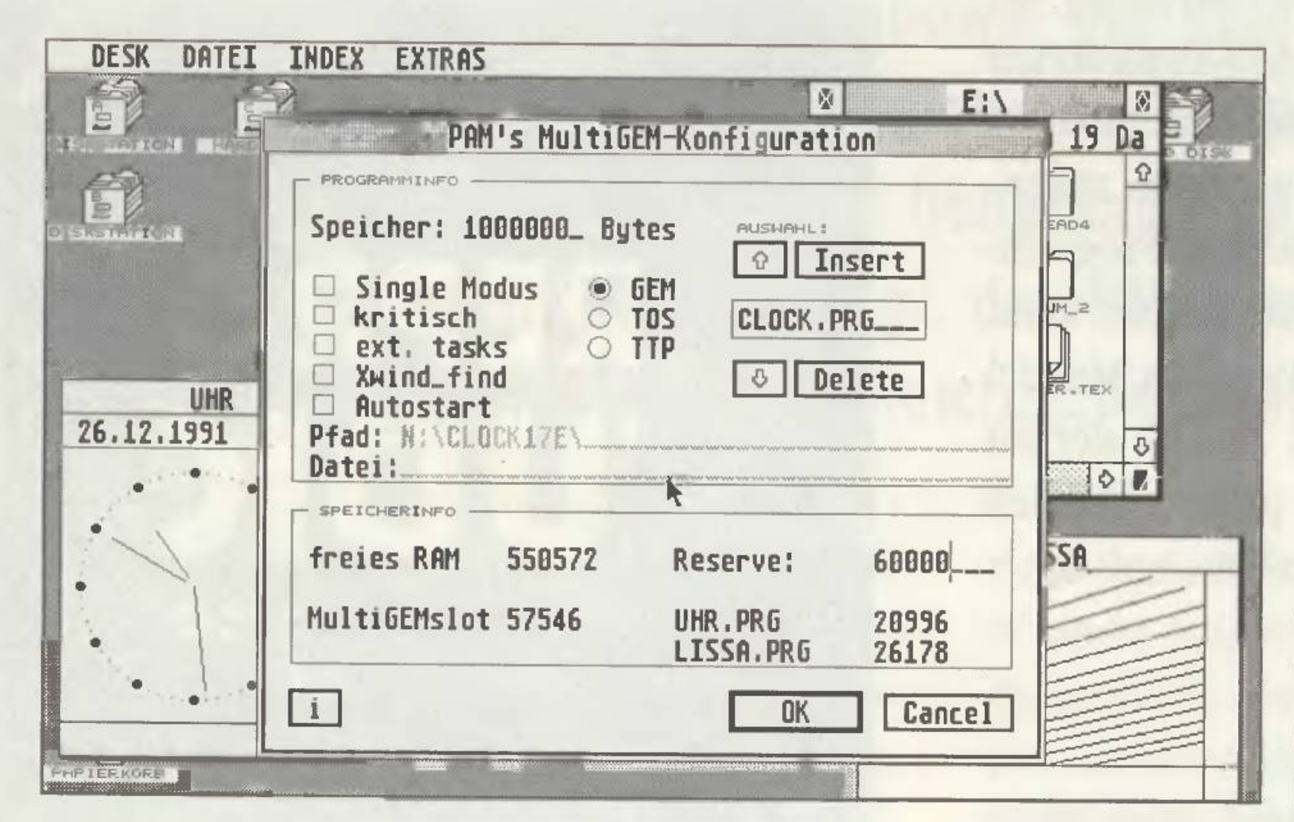


Abb. 3:
Über eine Dialgbox lassen sich die Programme für MultiGEM konfigurieren.

me auf dem Atari die Unart besitzen, sich allen verfügbaren Speicher 'unter den Nagel' zu reißen, ist diese Option sehr praktisch. Zudem lassen sich für alle Programme weitere wichtige Einstellungen vornehmen. Sollte sich beispielsweise herausstellen, daß ein Programm nicht multitaskingfähig ist, so kann man für dieses den 'Single-Task'-Modus verfügen.

Vorwiegend heiter

Bei sauber programmierten GEM-Anwendungen und auch bei vielen TOS- und TTP-Programmen gibt es keine Probleme beim Einsatz von MultiGEM. Das Umschalten funktioniert, ohne daß man ständig Abstürze befürchten müßte. Allerdings – und das sei hier nicht verschwiegen – darf man sich von einem unbeschleunigten ST keine Wunderdinge versprechen. Wenn im 'Hintergrund' ein rechenintensiver Prozeß läuft, kann man das Vordergrund-Programm zwar weiterhin benutzen, allerdings nicht mit der gewohnten Geschwindigkeit. Ein Beispiel: Während ARC Dateien komprimiert – was weitgehend ohne Bildschirmausgaben erfolgt – bleibt die Textverarbeitung im Vordergrund praktisch stehen und akzeptiert nur in Abständen von mehreren Sekunden (nämlich dann, wenn ARC im MultiGEM-Fenster eine Ausgabe macht) neue Tastendrücke.

Wer MultiGEM benutzen möchte, muß unter Umständen auf einige gewohnte Utilities verzichten. Der stark in das System eingreifende Butler Mortimer quittiert den Dienst mit Bomben. Erfreulicherweise läßt sich jedoch beispielsweise das Multi-Accessory MultiDesk Deluxe weiterhin benutzen, was auch sehr praktisch ist, da sich damit in nur einem Accessory/MultiGEM-Slot beliebig viele Accessories unterbringen lassen.

... hilft nur Power

Grundsätzlich läuft MultiGEM auch auf STs mit Minimalausstattung. Bei 1-MByte-Rechnern kann man tatsächlich schon mehrere Programme gleichzeitig laufen lassen, doch sollte man nicht erwarten, daß Calamus SL und Signum!3 gleichzeitig in den Speicher passen. Zwei Megabytes Speicher sind für die sinnvolle Nutzung schon erforderlich, im Jahre 1992 angesichts von Programmen wie Signum!3 keine zu hoch gegriffene Anforderung mehr. Eine 68030-Karte oder ein TT kommen natürlich der Ausführungsgeschwindigkeit sehr zugute.

Das Handbuch zu MultiGEM ist mit weniger als 30 Seiten sehr knapp geraten. Gerade Laien werden teilweise große Schwierigkeiten haben, die expertenbezogenen Hinweise zu verstehen, zumal einige Einzelheiten schon nicht mehr auf die aktuelle Programmversion zutreffen. Eine Überarbeitung ist dringend zu empfehlen.

Fazit

Wird der Atari nun dank MultiGEM ein echter Multitasking-Rechner? Im Prinzip ja und zwar in dem Maße, wie der PC mit Windows oder der Mac mit System 7. Die Hardware- und Betriebssystem-Beschränkungen sind hier wie dort einfach zu groß, als daß ein Unix-ähnliches Feeling erreichbar wäre. Wer jedoch ständig vor dem Problem steht, zwischen mehreren Programmen wechseln zu müssen, findet – ausreichend Speicher vorausgesetzt – mit MultiGEM ein recht gutes Hilfsmittel. Und mal ehrlich: Wer zeichnet schon ständig Grafiken, während im Hintergrund C-Programme übersetzt werden? Weitaus häufiger sind doch wohl die Anwendungsfälle, bei denen zwischen Text- und Zeichenprogramm gewechselt wird – und dazu eignet sich MultiGEM bestens.

ost/cs

MultiGEM 1.02

Datenblatt

- Vertrieb: Maxon Computer GmbH, Schwalbacher Str. 52, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481814
- Preis: DM 159,-

Bewertung

+ gutes Konzept
+ unterstützt auch TOS/TTP-Programme
+ einfache Installation
+ gute Kompatibilität
– zu knappes Handbuch
– (versteckter) Kopierschutz

Harlekin II

Die eierlegende Wollmilchsau?

Jeder Anwender kennt das Problem: Er schreibt gerade in seiner Textverarbeitung einen Brief, da fällt ihm ein, daß er auf der Platte kurz mal einen Ordner anlegen müßte. Oder schnell mal eine Adresse heraussuchen. Oder eben mal nachsehen, welche Termine am nächsten Tag denn anliegen. Oder...

Meistens ist dann der einzige Ausweg, das Programm zu verlassen, das Gewünschte zu erledigen und dann die Textverarbeitung erneut aufzurufen. Eine andere Möglichkeit wäre gewesen, für jeden Zweck ein Accessory zu installieren, das die entsprechende Funktion anbietet. Leider ist aber kein Accessory-Platz mehr frei, da GEM (ohne Erweiterungen wie MultiDesk) nur sechs dieser Hilfsprogrämmchen zuläßt.

Dieses Problem haben bereits viele Programmierer erkannt und sogenannte Multifunktions-Accessories geschrieben, die viele Funktionen beinhalten, aber nur einen Menüpunkt belegen. Auch Harlekin II, dem dieser Test gewidmet ist, schickt sich an, dieses Problem ein für alle Mal zu lösen.

Aller Anfang ...

Die Installation von Harlekin II gestaltet sich denkbar einfach, Fehler sind praktisch ausgeschlossen. Nach dem Start des Installationsprogramms und der Eingabe des eigenen Namens sowie der auf der Originaldiskette aufgedruckten Seriennummer ist das Programm gebrauchsfertig, da einige wichtige Dateien erst jetzt erstellt werden.

Die Installation auf Diskette kann nun einfach durch Kopieren der Diskette oder durch Kopieren eines Ordners auf die eigene Boot-Disk erledigt werden, die Installation der Dateien auf Festplatte erledigt das Installationsprogramm. Schade, aber dennoch bei den meisten Festplatten-Treibern logisch ist, daß hier nur eine Installation auf Laufwerk C: möglich ist.

Nach dem nächsten Neustart des Rechners wird Harlekin II automatisch geladen und ins Desk-Menü eingetragen. Und falls der Anwender es wünscht, bleibt er sogar resetfest, so daß der Text im Editor oder der RAM-Disk-Inhalt vor (harmlosen) Abstürzen sicher sind. Anzumerken wäre noch, daß es möglich ist, eine kleine Version von Harlekin II zu installieren, in der der Manager (dazu später) fehlt, der sonst allein fast 50 KByte Speicher verbraucht.

Die Benutzeroberfläche

Im Gegensatz zu seinem Kontrahenten Mortimer (Plus) kommt Harlekin II hervorragend mit der GEM-Oberfläche aus. Alle Funktionen können über Fenster oder Dialogboxen angewählt werden, und sind fast durchgehend mit kleinen Grafiken illustriert. Sinnvoll sind auch die Menüs im Fenster, die sich haargenauso bedienen lassen, wie das Original am oberen Bildschirmrand. Bei der Gestaltung der Oberfläche haben sich die Programmierer auch stark an der Bedienerführung des Macintosh orientiert, so daß Harlekin II übersichtlich und schön zu bedienen ist. Mein persönliches Urteil: Spitze!

Die Verwendung der GEM-Oberfläche hat aber auch einen ganz entscheidenden Nachteil: Harlekin II kann ausschließlich aus echten GEM-Programmen heraus aufgerufen werden. Vielleicht ist dieser Nachteil aber auch eher ein Vorteil, motiviert er doch dazu, saubere GEM-Programme zu schreiben respektive zu benutzen.

Das Hauptmenü präsentiert sich nach einem Klick auf den Harlekin-Eintrag in einem GEM-Fenster, von dem aus alle Funktionen über Icons abrufbar sind. Weiterhin gibt es noch eine zweite Menüseite, in der sogenannte HPG-Module (HPG=Harlekin ProGrams), die selbst erstellt werden können, aufgerufen werden. Daß das Hauptmenü als Fenster realisiert wurde, hat einen großen Vorteil gegenüber den üblicherweise verwendeten Dialogboxen: Es kann ständig geöffnet bleiben, muß also nicht immer wieder aufgerufen werden und verhält sich somit wie ein Teil des gerade laufenden Programms.

Der Editor

Gut, lassen Sie mich nun beginnen, die einzelnen Module kurz anzusprechen. Es wird mir hier allerdings nur möglich sein, alle Funktionen relativ kurz anzureißen, denn die vielen Möglichkeiten hier umfassend zu beschreiben, ist praktisch unmöglich, ohne das Handbuch abzuschreiben. Und da der Texteditor das erste Modul im Hauptmenü ist, will ich ihn auch als erstes beschreiben.

Beim Klick auf das Editor-Icon öffnet sich ein Fenster mit eigener Menüzeile, in dem beliebige ASCII-Texte bearbeitet oder erstellt werden können. Dabei bietet dieser Texteditor alles, was das Herz (so zwischendurch) begehrt: Blockfunktionen, Maus- und Tastaturbedienung, einen Absatzmodus mit Wortumbruch, eine Suchfunktion und die Unterstützung des GEM-Klemmbretts. Nicht unbedingt alltäglich sind auch Funktionen zum Sortieren der Zeilen eines Blocks, zum Umwandeln von Tabulatoren in Leerzeichen und umgekehrt, sowie zum komfortablen Ausdrucken der Dateien mit WordPlus-ähnlicher

Seitenformat-Einstellung. Die Geschwindigkeit ist fast Tempus-würdig, ein Nachlaufen des Cursors gibt es nicht. Wer mit diesem Editor längere Zeit gearbeitet hat, wird einen eigenständigen Editor kaum vermissen und ihn höchstens für spezielle Dinge noch verwenden.

Der Manager

Das vom Speicherbedarf her größte Modul von Harlekin ist der Manager, eine Art kombinierter Terminplaner mit Datenbank. Die Anwendung des Managers komplett zu beschreiben, ist schon fast unmöglich. Es ist mit ihm beispielsweise möglich, Termine zu speichern, plötzliche Ideen zu archivieren, Namenslisten aufzubewahren, kurz: alles, was ein richtiges Notizbuch mit Zeitplaner auch kann. Im Gegensatz zum Papieräquivalent verliert man allerdings nicht (so schnell) den Überblick.

Jedem Eintrag kann beispielsweise ein Symbol, das mit einem integrierten Editor selbst definiert werden kann, zugeordnet werden. Somit werden die Einträge in Sinn-Gruppen zusammengefaßt und können leichter geordnet werden.

Die einzelnen Einträge dürfen übrigens bis zu 32 KByte groß sein und werden mit dem Harlekin-Editor geschrieben, der als Untermodul vom Manager direkt aufgerufen wird. Hierbei kann jeder Eintrag außer mit Icons auch noch mit einem oder mehren Daten sowie einer Priorität versehen werden, damit man auch später an ihn erinnert wird. Dabei sind natürlich auch Zeitspannen möglich, es kann angegeben werden, ob sich ein Termin regelmäßig wiederholt, ob er automatisch verschoben werden soll, wenn er nicht eingehalten wurde, und, und und... Wie die Termine über den Tag, den Monat oder das Jahr verteilt sind, kann später in verschiedenen Übersichten dargestellt werden, so daß auch bei einem vollgestopften Terminplan der Überblick nicht verlorengeht.

Der Manager – zumal als Bestandteil von Harlekin immer und überall verfügbar – dürfte wohl in seiner Art und Anwendung einmalig sein. Allein schon dieser Programmteil wird für viele Anwender die Anschaffung von Harlekin rechtfertigen.

Verbindung!

Auch für die Verbindung mit der Außenwelt ist gesorgt, denn Harlekin II verfügt über ein Terminalprogramm, mit dem sich über Modem eine Kommunikation mit einem anderen Rechner aufbauen läßt. Hierbei kann auch eine Zeichenkonvertierung vorgenommen werden, falls die Gegenstation keinen ASCII-Code versteht, es kann ein Telefonnummern-Verzeichnis angelegt werden, das Up-und Downloaden von Dateien ist möglich und es kann nebenbei ein Protokoll geführt werden – kurz: Es wird alles geboten, was man bei der alltäglichen DFÜ benötigt.

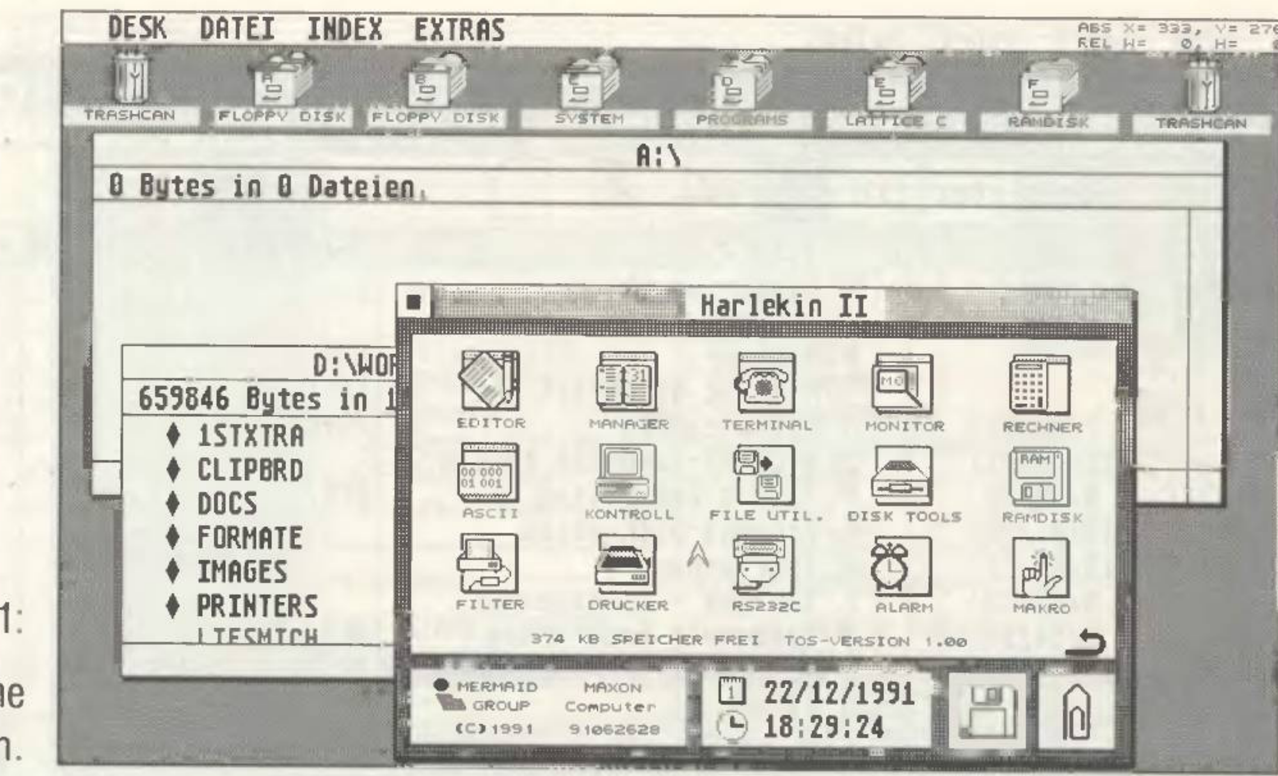


Abb. 1: Harlekin II läßt sich über eine Dialogbox bedienen.

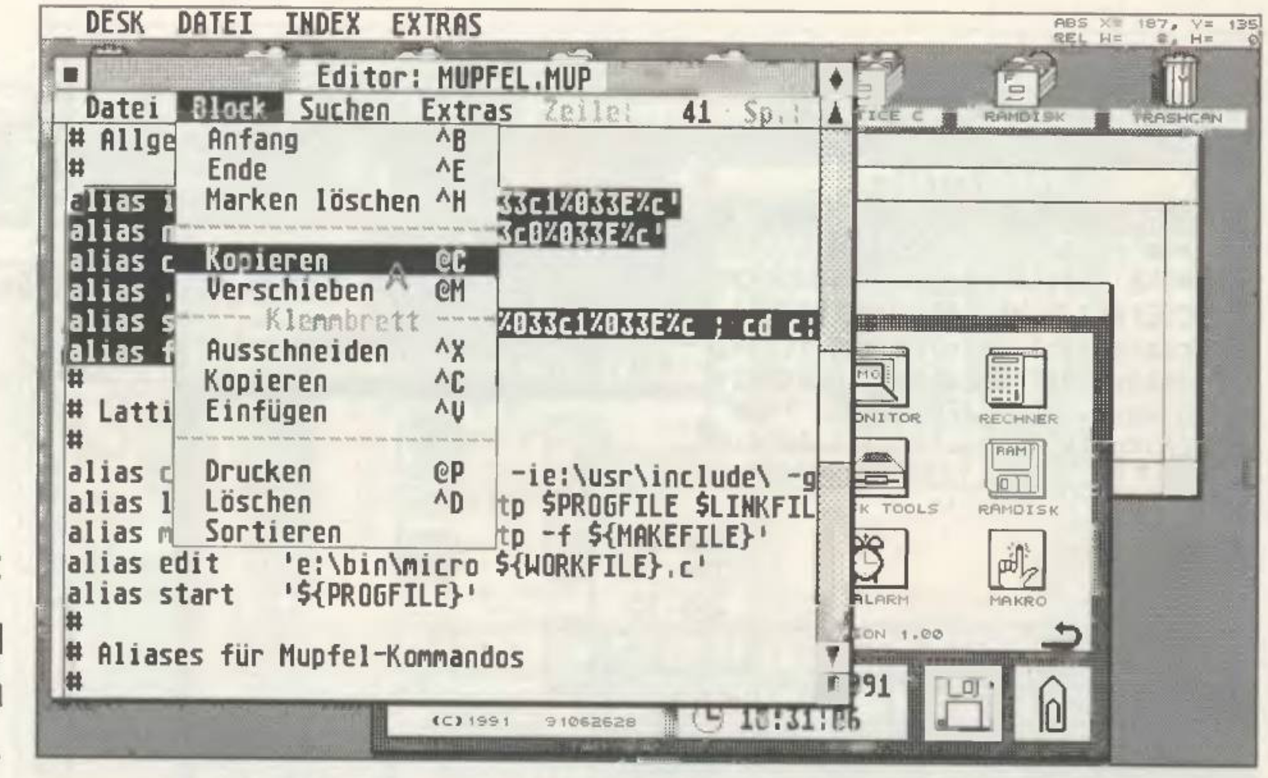


Abb. 2: Der Harlekin II-Editor ist schnell und verfügt über alle wichtigen Funktionen.

Disks und Artverwandtes

Harlekin bietet auch umfangreiche Möglichkeiten, um sich quasi 'zwischendurch' im Speicher oder auf Diskette umzusehen. Hierfür stellt es einen Speicher- und Diskettenmonitor, Datei-Utilites sowie ein Formatier- und Kopier-Utility zur Verfügung.

Die Datei-Utilities stellen praktisch eine Art einfachen Desktop dar, in dem Dateien verschoben, kopiert, umbenannt oder gelöscht werden können. Es kann nach einer Datei gesucht werden, Ordner können angelegt, gelöscht oder umbenannt werden, und natürlich wird der freie und belegte Speicherplatz auf einem Laufwerk ausgegeben. Sehr interessant ist hier auch die Art und Weise, mit der Harlekin II mit Dateimasken (also z.B. *.TXT) umgeht: Es ist möglich, mehrere solcher Dateimasken vorzudefinieren, um sie auf Mausklick sofort griffbereit zu haben. Hierbei ist es aber nicht nur erlaubt, Dateimasken, sondern sogar ganze Pfadnamen mit anzugeben. Somit kann der Anwender durch einen einzigen Mausklick beispielsweise in seinen Textordner wechseln und die Dateimaske auf *.DOC setzen.

Ob dieser Funktionalität wundert es kaum noch, daß Harlekin einen erweiterten Dateiselektor zur Verfügung stellt, der (falls erwünscht) den Originalselektor ersetzt, und somit in jedem Anwendungsprogramm verwendet wird, das mit dem Original arbeitet. Dieser neue Dateiselektor enthält, bis auf die Funktionen zum Kopieren, Verschieben und Löschen von Dateien alles, was auch die Datei-Utilities von Harlekin bieten.

Die obligatorische RAM-Disk

Selbstverständlich darf auch eine RAM-Disk nicht fehlen. Diese ist bei Harlekin natürlich resetfest und kann beim Systemstart

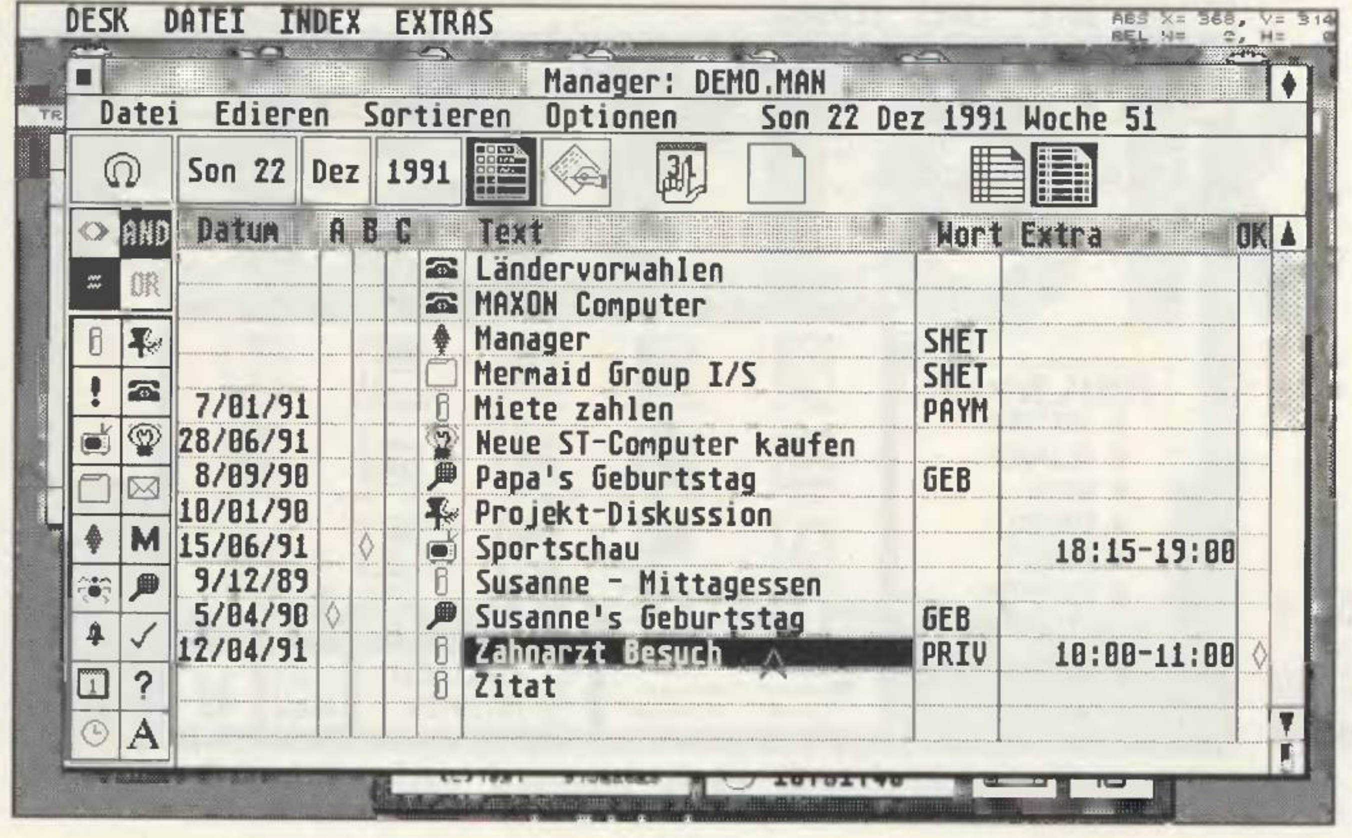


Abb. 3:

Der Time-Manager kann wirklich überzeugen. Die einfache Hilfe für gestreßte Zeitgenossen.

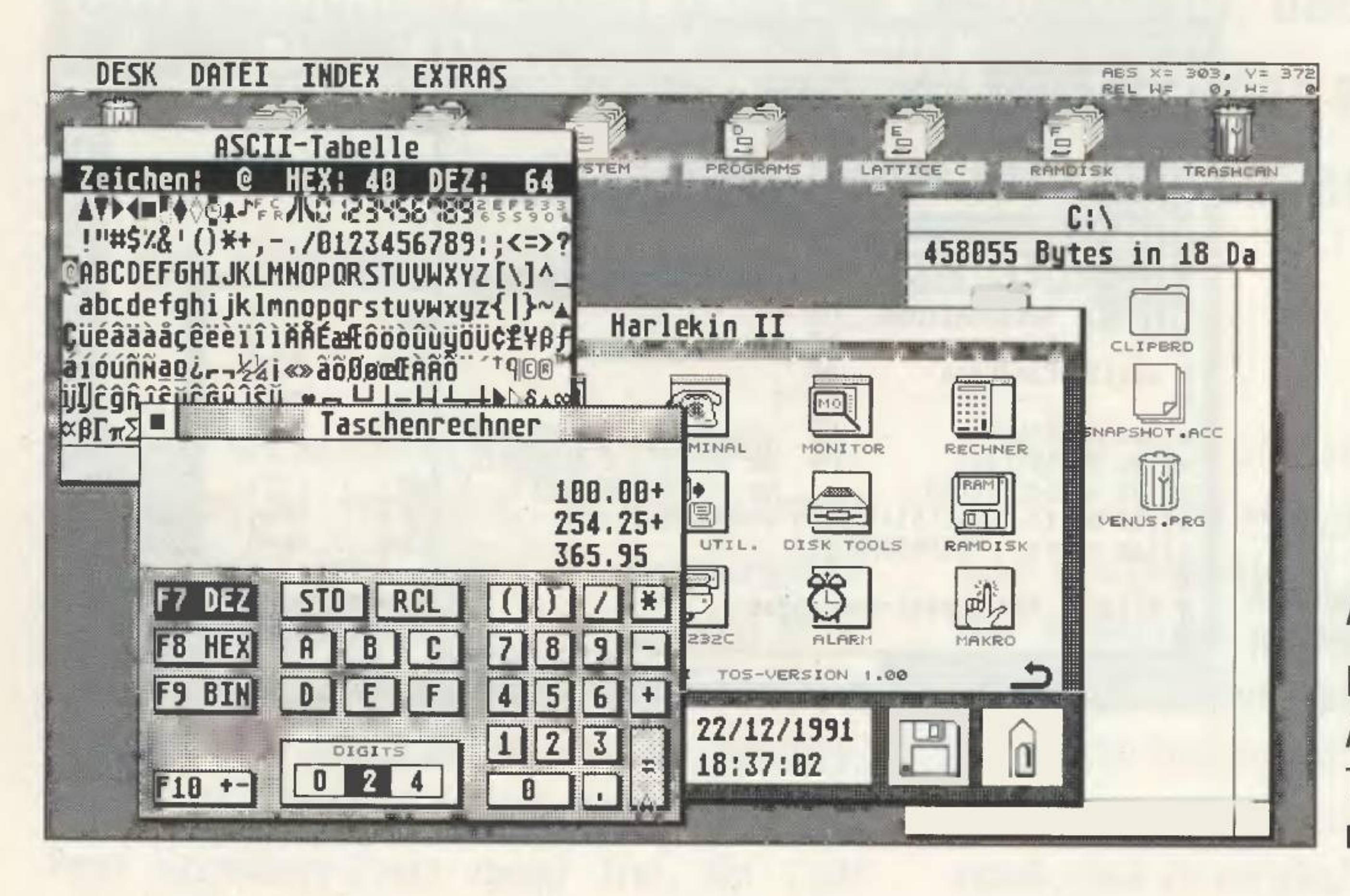


Abb. 4:

Kleine Hilfsfenster, wie die ASCII-Tabelle, oder der Taschenrechner, sind nützliche Ergänzungen.

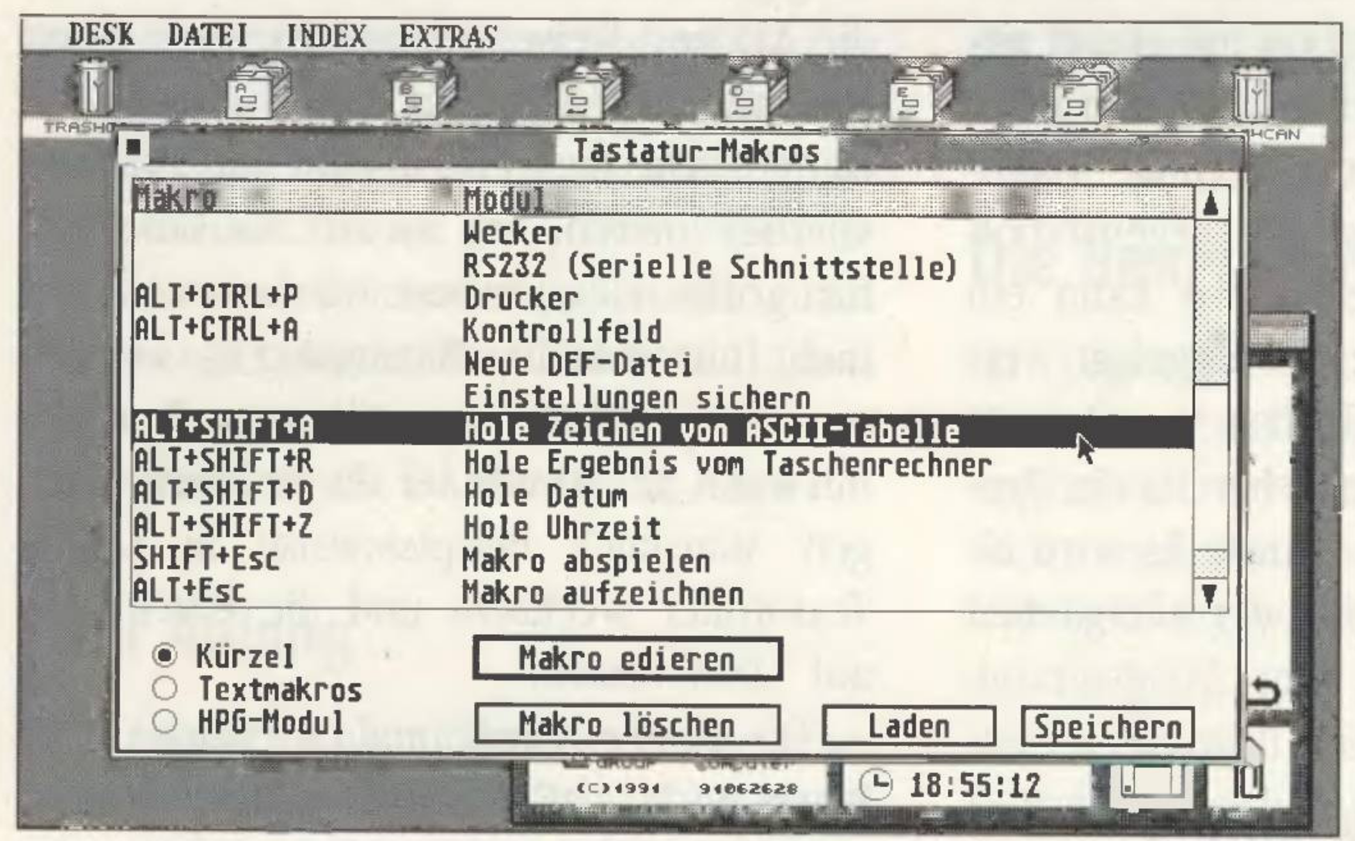


Abb. 5:

Tastatur-Makros erleichtern den Umgang mit Rechner und Anwendungen.

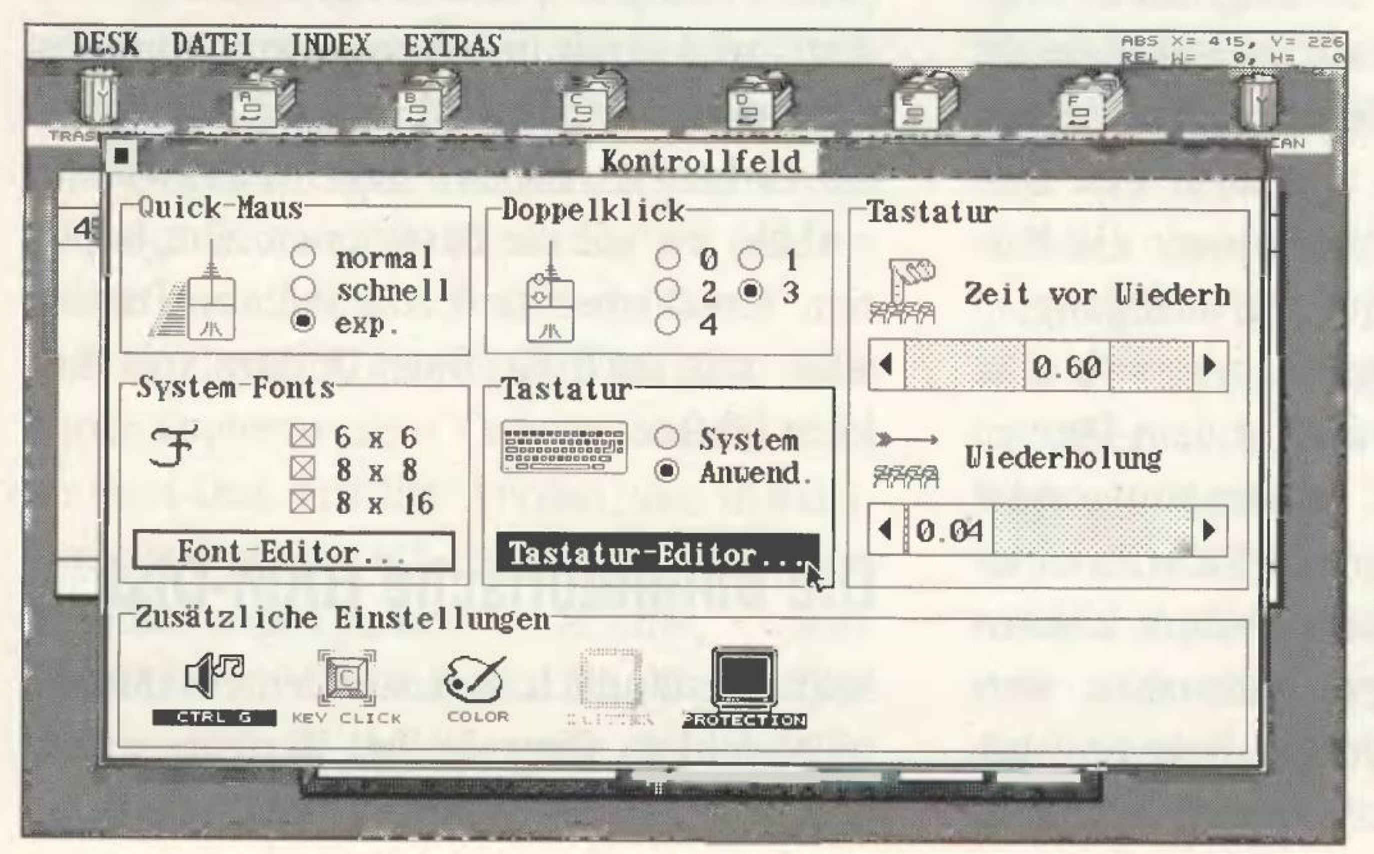


Abb. 6:

Das Harlekin-Kontrollfeld kann alles, was das Standard-Kontrollfeld auch kann – und mehr.

mit beliebigen Dateien gefüllt werden. Dies ist im Interesse eines schnellen Zugriffs so gelöst, daß der komplette RAM-Disk-Inhalt als Datei gespeichert wird, die auch komplett zurückgeladen werden kann.

Standard-Utilities

Es gibt wohl kein Multifunktions-Accessory, das keinen Taschenrechner zur Verfügung stellt. Eigentlich gibt es hierzu nicht viel zu sagen: Er bietet eben die üblichen Funktionen eines Taschenrechners, und beherrscht außerdem noch die Darstellung der Zahlen im Dezimal-, Binär-und Hexadezimalsystem. Das Ergebnis kann auch über eine zugeordnete Tastenkombination in eine Textverarbeitung oder ein anderes gerade laufendes Programm übernommen werden, als wären die Zeichen über Tastatur eingeben worden.

Auch die ASCII-Tabelle ist eine äußerst nützliche Sache zum Eingeben von Zeichen, die nicht auf der Tastatur zu finden sind. Dabei erhält man ein Fenster, in dem alle verfügbaren Zeichen abgebildet sind. Es ist nun möglich, den ASCII-Wert eines Zeichens durch Klick zu erfahren und dieses gegebenenfalls durch eine Kombination mit der Alternate-Taste in ein beliebiges Programm einzugeben. Weiterhin läßt sich mit der Maus sehr schnell ein einfaches Textmakro erstellen, das über eine Tastenkombination 'abgespielt' werden kann.

Harlekin II enthält auch ein erweitertes Kontrollfeld, in dem außer den üblichen Einstellungen, Uhrzeit, Datum, Doppelklick-Empfindlichkeit, Tastaturansprech- und Wiederholungs-Geschwindigkeit, sowie Tastenklick und Klingelzeichen, auch noch ein Mausbeschleuniger, ein Bildschirmschoner, ein Schalter für den Blitter, ein Tastaturtabellen- sowie ein Systemzeichensatz-Editor vorhanden sind. Es wird übrigens ein Macintosh-ähnlicher Zeichensatz mitgeliefert, der erstaunlicherweise nicht nur von GEM, sondern auch von den TOS-Routinen benutzt wird.

Daß Harlekin II auch über eine eingebaute Weckfunktion verfügt, muß wohl kaum erwähnt werden. Weiterhin gibt es noch eine zweite Uhr, die einen Countdown zählt. Damit kann man beispielsweise bestimmen, daß man heute höchstens drei Stunden vor dem Computer verbringen und sich an diesen Termin erinnern lassen möchte, um keinen Ärger mit der Freundin zu ernten ...

Zur Freude des Druckers

Nur die wenigsten Anwender wissen, daß der Atari ST eine eingebaute Drucker- und RS232-Konfiguration hat, die von Anwendungsprogrammen abgefragt werden kann. Normalerweise wird sie über das Kontrollfeld-Accessory eingestellt, in Harlekin II kann dies aber natürlich ebenfalls geschehen. Weiterhin gibt es hier als Zugabe auch noch einen Druckerspooler, der sich selbständig vergrößert, wenn mehr zu drucken anfällt. Er braucht also in der Größe nicht konfiguriert werden, sondern schöpft soviel Speicher aus dem Harlekin-Pool, wie er eben benötigt und bekommen kann.

Viel besser ist aber noch ein Druckertreiber mit Zeichenkonvertierungstabelle nach WordPlus-Manier, die ständig im Hintergrund auf Nicht-Grafik-Zeichen lauert und diese automatisch anhand einer Tabelle konvertiert. Damit entfällt das lästige Konfigurieren der verschiedenen Anwendungen, Probleme mit falsch ausgedruckten Zeichen und exotischen Drucker-Zeichensätzen entfallen vollständig.

Der Makroprozessor

Sehr nützlich ist auch der Makroprozessoer, mit dem sich beliebigen Tastenkombinationen verschiedenen Harlekin-Funktionen bzw. einem beliebigen Text, auch mit Steuerzeichen, zuordnen lassen. So kann man beispielsweise mit einem einzigen Tastendruck seine komplette Adresse in den aktuellen Text einfügen oder den Cursor mit simulierten Pfeiltasten wie wild durch die Fenster brausen lassen. Unter den Funktionen, die sich mit Tasten belegen lassen, gibt es nicht nur Harlekin-Interne, sondern beispielsweise auch Reset und Kaltstart, gedacht vor allem für die Besitzer älterer TOS-Versionen, die noch nicht über einen Tastatur-Reset verfügen.

Konfiguration

Harlekin II hängt sich verständlicherweise in so ziemlich jeden systeminternen Vektor ein, der aufzutreiben ist. Da sich dies eventuell mit anderen Programmen nicht verträgt (wobei ich während des Tests kein solches Programm gefunden habe), kann jeder Vektor bzw. jede Funktion einzeln ein- und ausgeschaltet werden, wobei angezeigt wird, welche Funktionen bzw. welche Vektoren hierdurch beeinflußt werden.

Abb. 7:
Mit Hilfe der Systemvektoren können bestimmte Harlekin-Teile ausgeschaltet werden.

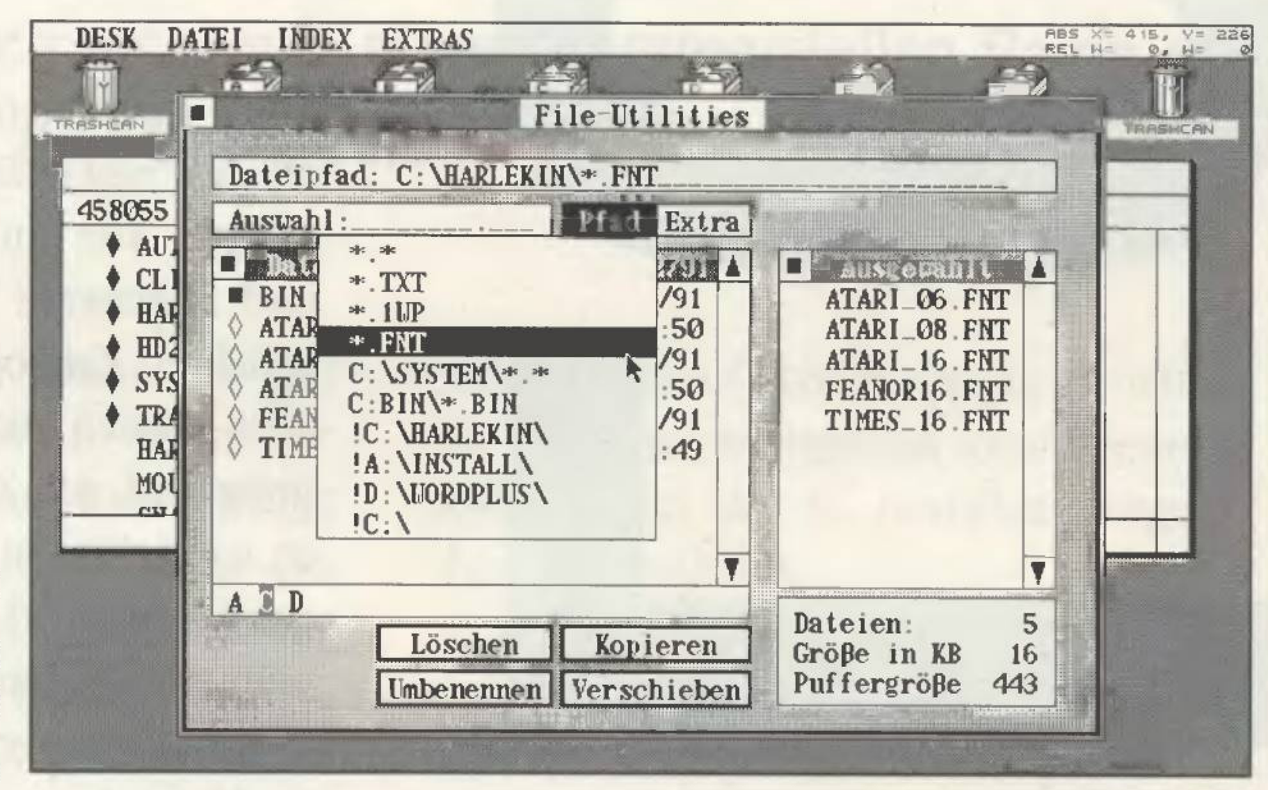


Abb. 8:
Die Harlekin-File-Selector-Box ermöglicht den direkten Zugriff auf den aktuellen Pfad.

Weiterhin kann auch eingestellt werden, ob Harlekin direkt auf den Bildschirm ausgeben soll, oder ob er das VDI benutzt. Es kann der maximale Speicherblock angegeben werden, den er sich unter den Nagel reißen darf; man kann, ähnlich wie beim Portfolio, die Sprache wählen, die Harlekin verwenden soll (Englisch, Deutsch, Dänisch) und es lassen sich eigene Icons für die HPG-Module erstellen. Man kann zusammenfassend sagen, daß Harlekin wirklich so angepaßt werden kann, wie der Anwender bzw. die Anwendung es verlangt.

Das Handbuch

Natürlich gehört zu Harlekin II auch ein Handbuch, obwohl dies schon fast nicht nötig ist, da das Programm einfach und logisch zu bedienen ist. Trotzdem werden auf knapp 130 Seiten alle Funktionen erklärt. Die Themengebiete sind gut untergliedert und die einzelnen Funktionen werden ausführlich mit Beispielen erklärt, ohne zu langatmig zu wirken.

Schluß, Ende, Aus

Damit wären wir also am Ende unseres kurzen Ausflugs in die Funktionen von Harlekin II. Nachdem ich Ihnen nun in tabellarischer und teilweise äußerst subjektiver Weise die meisten Funktionen vorgestellt habe, hoffe ich, daß Sie sich selbst ein Urteil über dieses Programm bilden können. Wenn Sie der Meinung sind, daß sich dieser Test ein bißchen wie eine Werbung für Harlekin II liest, so kann ich nur zustimmen, denn ich gebe gerne zu, daß ich auch in Zukunft Harlekin für mich arbeiten lassen werde, da mir die Trennung einfach zu schwer fallen würde... eb/cs

Harlekin II

Datenblatt

- Vertrieb: MAXON Computer GmbH, Schwalbacher Straße 52, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 48 18 14
- Preis: DM 159,-

Bewertung

+ viele nützliche Funktionen
+ schöne GEM-Oberfläche
+ leistungsfähiger Terminplaner
+ vielseitige Konfigurationsmöglichkeiten

PUBLIC DOMAIN KATALOG

Auch im neuen Atari Journal finden Sie wieder regelmäßig ausführliche Beschreibungen von ausgesuchten Public Domain und Shareware Programmen in Form des beliebten Katalog-Teils. Obwohl der Katalog jetzt optisch mehr in das übrige Erscheinungsbild der Zeitung integriert ist, bietet er weiterhin auf Grund seiner Position in der Heftmitte die Möglichkeit zum Herausnehmen und Sammeln der Berichte.

Für all jene Leser, für die der Katalog noch neu ist, möchten wir an dieser Stelle nochmals kurz das Konzept erläutern:

Das Konzept

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir diesen Katalogteil geschaffen. Versehen mit einer Einordnung in bestimmte Programmsparten (Texteditor, Spiel, Datenanalyse ...) finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD und Shareware Programme. Von der Einteilung in zehn fest vorgegebene Kategorien (wie es noch zu Zeiten des PD Journals der Fall war) haben wir Abstand genommen, da sich dieses Schema als recht unflexibel erwiesen hat. Wir hoffen, daß durch die präzisere Einordnung der getesteten Programme ein Auffinden einzelner Artikel in Zukunft erleichtert wird.

Information kompakt

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie neben dem Programmnamen, der Versions- und Diskettennummer auch die Adresse des Autors, damit Sie sich bei eventuellen Fragen ohne mühsame Suche direkt mit ihm in Verbindung setzen können. Einmalig ist bisher wohl die Beschreibung der Lauffähigkeit des Programms auf verschiedenen Rechnersystemen: Die Programme werden in unserer Redaktion auf Lauffähigkeit u.a. auf Mega STE und TT getestet, wo es doch häufig noch zu Schwierigkeiten kommt. Auch die Auflösung, in der ein Programm arbeitet, können Sie der Info-Box entnehmen. Ist hier 'Sonstige' aktiviert, so läuft das Programm in der Regel auflösungsunabhängig; Details dazu finden Sie normalerweise im Text.

Auch eine Information, ob es sich um ein Public Domain oder ein Shareware Programm handelt, enthält unsere neue Informationsbox.

Bezugsquelle

Last but not least möchten wir darauf hinweisen, daß der Kennbuchstabe vor der Diskettennummer die Herkunft der PD-Diskette angibt. Hierbei steht das J für die Sammlung des Atari Journals, S für die ST Computer und V für die Sammlung ST Vision. Sämtliche Disketten erhalten Sie bei dem jeweiligen Anbieter oder direkt über den PD-Service des Heim Verlags (weiteres dazu auf der letzten Seite).

Leblon

Auf dem unüberschaubaren PD-Spielesektor findet sich immer wieder ein Programm für den ST, das durch eine besonders gute Spielidee besticht. Wenn diese dann auch noch wirklich neu ist – also auch nicht von einem kommerziellen Game abgekupfert – sollte dies besonders erwähnt werden.

Ein solcher Fall ist Leblon von Wolfgang Ante aus Wien. Es ist in die Kategorie einzuordnen, in die auch Spiele wie z.B. Explode [1] gehören, also Denkspiele.

Tortenschlacht

Worum geht es? Bei Leblon ist das Spielfeld so aufgebaut, daß man in der oberen Hälfte eine große, weiße Kreisscheibe sieht. In dieser erscheinen nacheinander verschiedene Stücke eines gefünfteilten Kreises. Sie können sich das wie bei einer in fünf Stücke geteilten Torte vorstellen, von denen sie nach und nach mal ein unteres Stück, mal eins von links oben und mal eins von rechts unten angeboten bekommen.

Diese dürfen Sie aber keinesfalls vernaschen, sondern müssen sie schön säuberlich in fünf kleineren, weiter unten nebeneinander angeordneten Kreisen plazieren. Dazu wird einfach in die kleineren Kreise hineingeklickt, woraufhin das Segment plaziert und oben ein neues angezeigt wird.

Somit läßt sich auch schon das Ziel des Spiels erkennen: Wenn in jedem der kleinen Kreise eine Position bereits belegt ist, besteht keine Möglichkeit mehr ein weiteres, gleichartiges Stück unterzubringen. In dieser Situation muß wohl oder übel einer der wenigen Wegnahme-Punkt verbraucht werden, der es ermöglicht, das Tortenstück nicht weiter zu beachten und sich ein neues anzeigen zu lassen.

Wohin mit der Torte?

Besser ist jedoch, wenn Sie versuchen, gar nicht erst in diese Lage zu kommen. Wurden nämlich in einem der kleinen Kreise alle Stückchen plaziert, wird er automatisch wieder geleert und kann von neuem gefüllt werden. Also sollten Sie tunlichst darauf achten, möglichst immer ein oder zwei weitgehend leere Kreise zu besitzen, auf die in Notfällen ausgewichen werden kann.

Manchmal ist allerdings nichts zu machen: Da die Kreisstücke in zufälliger Reihenfolge vorgegeben werden, passiert es ab und an, daß von einem Augenblick zum anderen fünf gleiche Positionen in allen Kreisen belegt sind. Soweit es im Test aufgefallen ist, kommt zwar niemals das gleiche Stück zweimal direkt hintereinander, aber manchmal liegt eben nur ein anderes dazwischen. Wohl dem, der dann noch mehr als einen Wegnahme-Punkt zur Verfügung hat.

Wird nämlich der letzte verbraucht, ist das Spiel zu Ende. Je nach der Anzahl der abgelegten Tortenstücke ist ein Eintrag in die High-Score-Tabelle möglich. Der einzige Zweck des Spiels ist es, das Benutzen des letzten Wegnahme-Punktes möglichst lange hinauszuzögern und dabei viele Stücke abzulegen.



Abb. 1: Im Start-Screen von Leblon lassen sich verschiedene Voreinstellungen tätigen.

Die Verzierungen

Soweit zum Grundkonzept von Leblon, kommen wir nun zu den Feinheiten. Natürlich spielt nicht nur der Zufall gegen Sie, auch die Zeit ist auf der Gegenseite. Wenn Sie ein Tortenstück nicht innerhalb einer kurzen Zeitspanne abgelegt haben, bedient sich der Computer selbständig an Ihren Wegnahme-Punkten und zeigt das nächste Tortenstück an. Nimmt er sich gar den letzten Punkt, ist natürlich das Spiel beendet. Beim Denken darf also nicht zu lange getrödelt werden.

Wie schnell das Spiel abläuft, läßt sich übrigens vor dem Beginn einer Partie einstellen, genau wie die Anzahl der verwendeten Farben. Hierzu sei vorab erwähnt, daß mit Farben eigentlich verschiedene Füllmuster gemeint sind, denn Leblon läuft nicht in Verbindung mit einem Farbmonitor.

Mit den Farben selbst hat es folgendes auf sich: Die Tortenstücke sind durch ihre Lage nicht nur an eine bestimmte Position im Kreis gebunden, sondern verfügen zusätzlich noch über verschiedene Farben. Vor Spielbeginn läßt sich einstellen, ob mit vier oder fünf Farben gespielt werden soll.

Alles eine Sorte!

Die Farben sind als weiterer Anreiz gedacht, denn wenn Sie es schaffen, einen Kreis nur mit den Stückchen einer bestimmten Farbe zu füllen, erhalten Sie einen zusätzlichen Wegnahme-Punkt. Das hört sich eigentlich sehr fair an, nur verzettelt man sich selbst schneller, als man denkt. Schnell sind Positionen in allen Kreises verbaut, weil auf eine bestimmte Farbe spekuliert und nicht mehr darauf geachtet wird, die kleinen Kreise möglichst leer zu halten.

Dadurch kommt es vor, daß ein gewonnener Wegnahme-Punkt eigentlich kein Gewinn ist, da man – um ihn zu bekommen – einen oder gar zwei andere verbrauchen mußte. Hier gilt es also, genau zu überlegen und abzuschätzen, was aber durch das einzuhaltende Zeitlimit gar nicht so einfach ist. Durch diese kleinen Schikanen wird das Spiel jedoch erheblich aufgewertet.

Die technische Seite

Wie immer hier auch noch ein Blick auf die programmiertechnische Seite von Leblon. Als erstes natürlich der 'berühmte' Festplattentest, also das willkürliche Kopieren des Ordners samt Inhalt in die Tiefen der Festplatte. Diesen Test übersteht das Programm ohne Probleme, es läßt sich wie immer starten und hat keinerlei Schwierigkeiten beim Laden seiner einzelnen Teile.

Auf einem Farbmonitor in der mittleren und niedrigen Auflösung kommt eine korrekte Meldung und auf einem Monochrommonitor unter OverScan meldet Leblon ebenfalls, daß es sich nicht um den normalen Monochrommodus des ST handelt und das Spiel somit nicht gestartet werden kann.

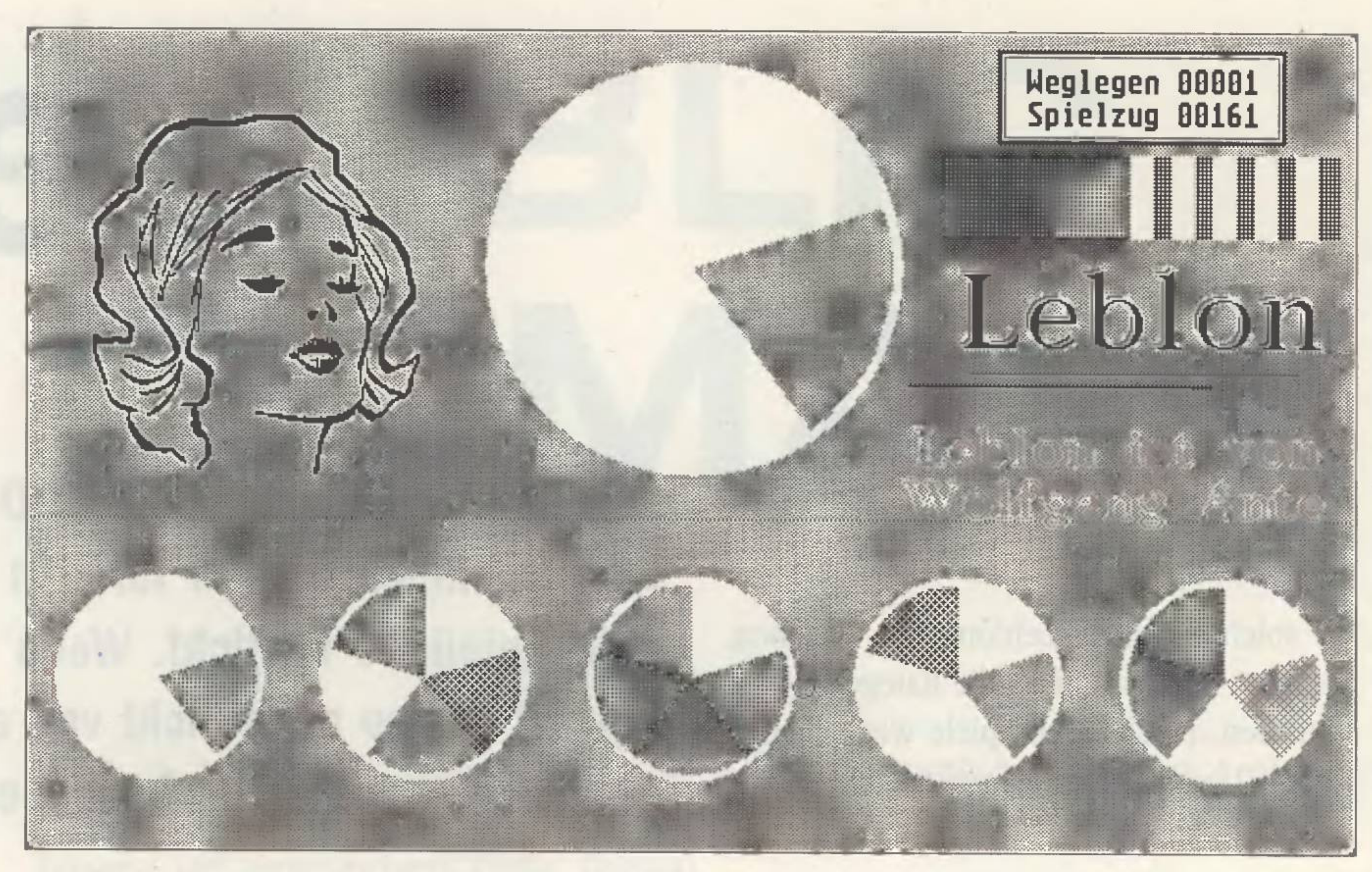


Abb. 2: Mitunter kann es sehr hektisch werden, wenn die Zeit knapp und die Kreise gefüllt sind.

Perfekt

Auf der Diskette befindet sich eine sauber gegliederte Anleitung, die in die verschiedenen Aspekte von Leblon einführt. Noch zu erwähnen sei, daß Leblon nicht auf einem beschleunigten ST sinnvoll einsetzbar ist, da das Spiel auf diesen Rechnern zu schnell ist und dadurch unspielbar wird.

Hier findet sich auch der einzige Kritikpunkt, aber vielleicht setzt sich der Autor noch einmal hin und programmiert die Zeitschleifen unabhängig von der benutzten Hardware. lk/kuw

[1] Lars-Iver Kruse, Explode – Dynamit für den ST, Atari PD Journal 2/91, S. 41f

Leblon V1.0

Programmautor:	Wolfgang Ante, Hohlweggasse 40/54, A-1030 Wien			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J160

Leblon: Leblon ist ein abstraktes Computerspiel. Leblon kann bei näherer Beschäftigung absolut süchtig machen, das ist eine Gemeinsamkeit, die es mit Tetris hat. Ansonsten gleicht dieses Computerspiel aber weder Tetris noch einem anderen Game, es ist eine der wenigen neuen Ideen am Computerspiel-Sektor. (s/w) **Das große Millionenspiel:** Ziel des Spiels ist es, sein Spielgeld geschickt einzusetzen und durch Gewinne zu vermehren, so daß man als erster Millionär ist. Es gibt nur eine Figur für alle Spieler, die auf einer Kreisbahn weiterbewegt wird. Je nachdem, auf welchem Feld die Figur landet, gewinnen oder verlieren alle Spieler. (s/w) **SuperTron:** SuperTron ist ein Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel für 2 Personen. Jeder Spieler steuert einen Strich, der immer länger wird. Wer zuerst die Eingrenzung oder den eigenen bzw. den Strich des Gegners rammt, hat verloren. Wer zehnmal gewonnen hat, ist Sieger. Tricks, wie dem Gegner den Weg abzuschneiden, ihn einzubauen und somit am Weiterfahren zu hindern machen den Spielreiz aus und sorgen dafür, daß nie Langeweile aufkommt. (s/w) **Eiskalt:** Ein neues Dongleware-Spiel, bei dem Sie in 100 Bildern Eismaschinen finden müssen, um die Welt vor'm Erfrieren zu bewahren. (S, J, s/w) **Ensoniq-Etikett:** Spezielles Label-Druckprogramm, um Ensoniq-Mirage-Sounddisketten mit hübschen Etiketten versehen zu können. (s/w) **RX11 Dump:** Utility, um per MIDI den internen Pattern- und Songspeicher des RX11 lesen und schreiben zu können. (s/w) **MT32 Sys, MT32 Display:** Tools für das MT32 als Accessory. (s/w)

Spesen

Spesen ist eine Anwendung für Personen, die viel unterwegs sind und dementsprechende Aufwendungen haben, für die der Arbeitgeber letztendlich aufkommen muß.

Die auf Geschäftsreisen anfallenden Kosten nennt man allgemein Spesen. Die Verpflegung, Übernachtungen und die Fahrtkosten werden hierbei den Löwenanteil der Spesen ausmachen. Hier gibt es Pauschalen und Regelungen, die durchaus für den Einzelnen sehr unterschiedlich sein können. Das Programm erlaubt durch die Eingabe von entsprechenden Eckdaten eine relativ flexible Anwendung auf viele Personengruppen. Sogar an den möglichen Druck in ein vielleicht existierendes firmenspezifisches Formular wurde gedacht.

Spesen ist eine GEM-Anwendung. Die Funktionen werden im wesentlichen über die Pull-Down-Menüs oder durch direktes Anklicken der Formular-Datenfelder gesteuert. Das Programm funktioniert nur eingeschränkt mit Großbildschirmen.

Eckdaten

Bei Programmstart erscheint ein im wesentlichen leeres Formular mit einigen Vorgaben, die zu den Eckdaten gehören und unter dem entsprechenden Menüpunkt auch verändert oder editiert werden können. Das Formular ist mit den Werktagen Montag bis Freitag durchdatiert, wobei immer der aktuelle Tag oder, falls keine Uhr eingebaut ist, das TOS-Datum als Montag interpretiert wird. Da das so gut wie nie den Kern der Sache trifft, ist das Setzen des jeweiligen Montagsdatums eine wichtige Programmprämisse. Die weiteren Wochentage werden dann automatisch berechnet – sogar mit einer Option für Schaltjahre!

Zu den frei definierbaren Standardwerten gehören neben einem Text, der neben das jeweilige Datum automatisch eingetragen werden soll, die Kilometerpauschale, Spesensätze für eintägige und mehrtägige Dienstreisen, Übernachtungspauschale, Name, Kostenstelle, Personalnummer und Prozentwerte für Abzüge, die im Falle von Dienstessen und Frühstück im Hotel im allgemeinen in Abzug zu bringen sind. Weiter wären da noch Arbeitsbeginn und Arbeitsende sowie die Regelarbeitszeit. Die geänderten Eckdaten können in einer Parameterdatei gespeichert werden.

Desk Abrechnung Ausgabe Monat Quit

TAG	ORT / KUNDE	KM	DM für KM	UHRZEIT von / h-AUSSEN	UHRZEIT bis / h-calc.	DM TAGESSP	DM NACHTSP	DM SPESEN n.BELEG	DM NEBENK.	SUMME:
Mo.	11. 2. Besuch bei D, VK-Meeting M F E	195	81.90	8.00 8.15	16.15 8.15	6.50	0.00	72.00	0.00	160.40
Di.	12. 2. Support bei D. M F E	185	77.70	8.00 8.15	16.15 8.15	17.00	0.00	0.00	0.00	94.70
Mi.	13. 2. Rundreise FNB M F E	0	0.00	8.00 13.00	18.00 10.00	32.20	0.00	110.00	0.00	142.20
Do.	14. 2. Rundreise FNB M F E	0	0.00	8.00 13.00	16.15 8.15	32.20	39.00	115.00	0.00	186.20
Fr.	15. 2. Rundreise FNB M F E	0	0.00	8.00 13.00	15.00 7.00	46.00	39.00	0.00	0.00	85.00
Sa.	16. 2. Rundreise FNB M F E	1650	693.00	8.00 13.00	14.00 6.00	46.00	39.00	24.00	0.00	802.00
So.	17. 2. M F E	0	0.00	0.00 0.00	0.00 0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
SUMME:		2030	852.60	MEHRARB.	7.45	179.90	117.00	321.00	0.00	1470.50

Pers.nr. : 0-8-15

Name : Erwin Mustermann | KW : 7 | Kostenst.: 004711

Abb. 1: Eine ordentliche Spesentabelle erleichtert die Übersicht.

Außer Spesen nichts gewesen

Das Abrechnungsformular ist wie das Datenblatt einer Tabellenkalkulation organisiert. Die Zeilen des Formulars stellen die 7 Wochentage dar, auch Sonntagsarbeit wird einkalkuliert – da gibt es auch die meisten Spesen. Die Spalten sind reserviert für editierbare oder kalkulierte Größen, außerdem gibt es solche, in denen beide Möglichkeiten vorgesehen sind. Hierzu gehören Textinformationen wie Kunde und Ort, Arbeitszeiten, gefahrene Kilometer, Spesen, Nebenkosten etc. Alle Zahlenwerte werden automatisch spaltenweise zu einer Gesamtsumme addiert. Auch die wöchentliche Mehrarbeit wird vermerkt.

Ein gutes Beispiel hierfür ist das Kilometergeld für Fahrten mit dem PKW. Trägt man die gefahrenen Kilometer in das entsprechende Feld ein (Doppelklick auf das Feld), so wird auf Basis der in den Eckdaten vorgegebenen Kilometerpauschale das jeweilige Fahrtgeld berechnet. Wird aber umgekehrt über Tankscheine abgerechnet, also die tatsächlichen Kosten berücksichtigt (bei Firmenwagen), so läßt sich das Feld für das Fahrtgeld auch separat editieren.

Bei der Berechnung der Tages- und Nachtspesen sind unter anderem Buttons behilflich, mit denen markiert werden kann, ob die Fahrt mehrtägig ist, das Frühstück im Hotel eingenommen wurde oder ein Arbeitsessen stattgefunden hat. Zusammen mit den Pauschalen in den Grunddaten ergibt dies die Berechnung der Tages- und Nachtspesen in zwei separaten Spalten. Hat man die Fahrt ins Ausland gemacht, so gelten länderspezifische Spesenpauschalsätze. Diese werden in großer Zahl angeboten, wenn man die Tagesspesen editiert. Die Auswahl der Tages- und Nachtpauschale des jeweiligen

Landes geschieht durch einfaches Auswählen innerhalb der Ländertabelle, die, wie schon erwähnt, keine Wünsche offenläßt. Die Datei, die die Ländersätze enthält, kann vernünftigerweise mit einem Texteditor bearbeitet werden. Selbstverständlich sind auch Spalten für die Eingabe der Spesen nach Spesenbeleg und der Nebenkosten vorhanden.

Abb. 2: Auch grafisch lassen sich die Daten ausgeben.

Statistik

Jeder Woche wird beim Abspeichern als Erkennungsmerkmal die entsprechende Jahreswochenzahl (von 1 bis 52) zugeordnet. Die Datenfiles bestehen in der 8 Zeichen langen Hauptkennung nur aus dieser Zahl und sind somit leicht zu identifizieren – für verschiedene Jahre müßten verschiedene Ordner angelegt werden. Bei Aufruf der Statistikfunktion und Angabe des richtigen Datenordners werden alle vorhandenen Dateien in den Speicher geladen. Die sich öffnende Dialogbox informiert über die Zahl der geladenen Datensätze und die Summe oder Anzahl aller relevanten Spalten wie Kilometer, Tagesspesen, Nebenkosten, etc. Jede dieser Größen kann man sich als Grafik anzeigen lassen. Als x-Achse sind hierbei die Jahreswochen aufgetragen. Die Ausgaben werden als Balkendiagramm für jede Woche und mittels einer kumulierenden Kurve für das Jahr dargestellt. Zwei y-Achsen sorgen dafür, daß sowohl die Wochen- als auch die Jahresdaten richtig gelesen werden können. Für diejenigen, die die Grafik sofort schwarz auf weiß haben wollen, besteht die Möglichkeit einer Hardcopy.

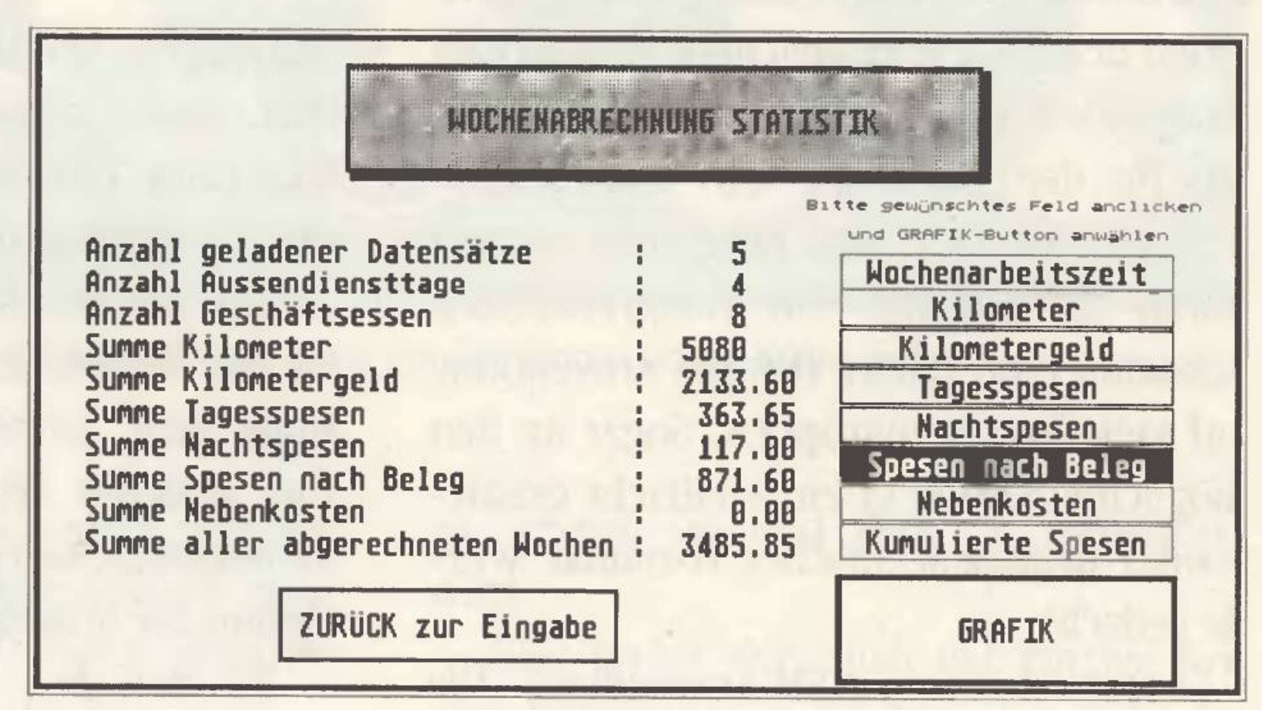


Abb. 3: Die Wochenabrechnung informiert über den aktuellen Spesenstand.

Abrechnung

Einen wichtigen Faktor stellt die Monatsabrechnung dar. Aus einem PopUp-Menü können drei Punkte ausgewählt werden. Am Anfang steht in jedem Fall die Wahl der zum gewünschten Monat gehörenden Wochen. Die Auswahl geschieht im Prinzip ähnlich derjenigen im Menüpunkt Statistik. Wichtig ist die Eingabe der richtigen Startwoche. Sind die entsprechenden Daten erst einmal eingelesen, können sie ebenfalls grafisch dargestellt werden. Im Gegensatz zur weiter oben besprochenen zweidimensionalen Balkengrafik, haben wir es hier mit einer 3D-Stapelgrafik zu tun. Die zur Stapelung gehörende Legende, die über die verschieden schraffierten Bereiche aufklärt, ist unterhalb der x-Achse angegeben.

Ausgabe

Für mannigfaltige Ausgabemöglichkeiten steht innerhalb des Programms ein ganzer Menüpunkt zur Verfügung. Für die Hardcopy gibt es zwei Varianten: eine für Epson-kompatible 9-Nadler mit Doppeldruck und Optimierung und die Benutzung der Hardcopy-Routine des TOS, damit auch 24-Nadler zu ihrem Recht kommen. Für den schnellen Übersichtsausdruck wurde eine Routine integriert, die die Daten in Listen ausdruckt. Die Listen sind formatiert, das Format ist nicht veränderbar. Viele Firmen besitzen für die Abrechnung von Spesen eigene Formulare. Um diese benutzen zu können, muß natürlich eine Steuersyntax vorhanden sein. Diese ist in der auf der Diskette beigegebenen ausführlichen Anleitung gut erklärt. Natürlich wird für solche Arbeiten ein Texteditor benötigt. Eine Reihe von Probedrucken sollte man hier aber schon einkalkulieren.

Fazit

Eine Anwendung, die sicherlich nur einen begrenzten Anwenderbereich finden wird. Dieser Personenkreis dürfte das Programm dafür aber umso mehr begrüßen. ep/kuw

Spesen V1.13

Programmautor:	Thorsten Grützmacher, Wanloerstr. 23, 4053 Jüchen 2			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S455

Turtle: BackUp-Programm für die Festplatte. **Eagle-Dat:** Einfache Dateiverwaltung unter GEM. (s/w) **Spesen:** Wöchentliche Abrechnung von Spesen mit persönlichen Eckdaten, Monatsabrechnung und weiteren Optionen.

IdeaList 3.0

Nachdem wir in der November-Ausgabe einen Vergleich der wichtigsten PD-Druckprogramme veröffentlicht haben, möchten wir Ihnen heute IdeaList, das vielleicht beste Druckprogramm im Bereich Public Domain, im Detail vorstellen.

Als erstes allerdings eine kleine Korrektur: Als Versionsnummer für IdeaList hatten wir damals 1.3 angegeben. Wirklich getestet haben wir allerdings Version 3.0. Daher seien an dieser Stelle die richtige Versions- und Diskettennummer bekanntgegeben: IdeaList 3.0 auf Diskette J169.

Jeder Atari-ST-Benutzer kennt das Problem: Will man eine ASCII-Datei ausdrukken, so bedeutet dies gleichzeitig, daß man sich mehr oder minder viele Probleme aufhalst. Beispielsweise werden eventuell manche Sonderzeichen falsch gedruckt, die Blattperforation einfach überdruckt, zu lange Zeilen umgebrochen und außerdem sowieso kein Rand zum Lochen gelassen. Daher gibt es viele Programme (vor allem im PD-Bereich), die versuchen, dieses Manko zu beheben. Dazu gehört auch IdeaList.

Aller Anfang ...

IdeaList befindet sich zusammen mit dem Zusatzprogramm IdeaForm, der (sehr ausführlichen) Anleitung, einigen Druckeranpassungen, einer Accessory-Version und einigen Testdateien in einem Ordner, der in mehrere Unterordner gegliedert ist. Außerdem wird ein Programm mitgeliefert, das die Dateilängen einiger Dateien überprüft, so daß sichergestellt wird, daß alles vollständig und nicht mit Viren infiziert ist.

Ich werde mich hier vor allem auf die Programm-Version und nicht auf das Accessory beziehen. Dieses unterscheidet sich etwas von der Programm-Version, ist aber in der Funktionsvielfalt nur wenig eingeschränkt.

Die Bedienung

Sehr wichtig, vor allem für einen Nur-Anwender, ist auf jeden Fall die Benutzeroberfläche. Ist ein Programm kompliziert zu bedienen oder zu unübersichtlich, so verliert der Anwender meist schnell das Interesse, bzw. geht an ein solches Produkt mit Vorbehalten heran. Wird ein solches Programm nur selten benutzt, und muß sich der Anwender dann mit einer eigensinnigen Bedienung herumschlagen, so landet es schnell im elektronischen Mülleimer.

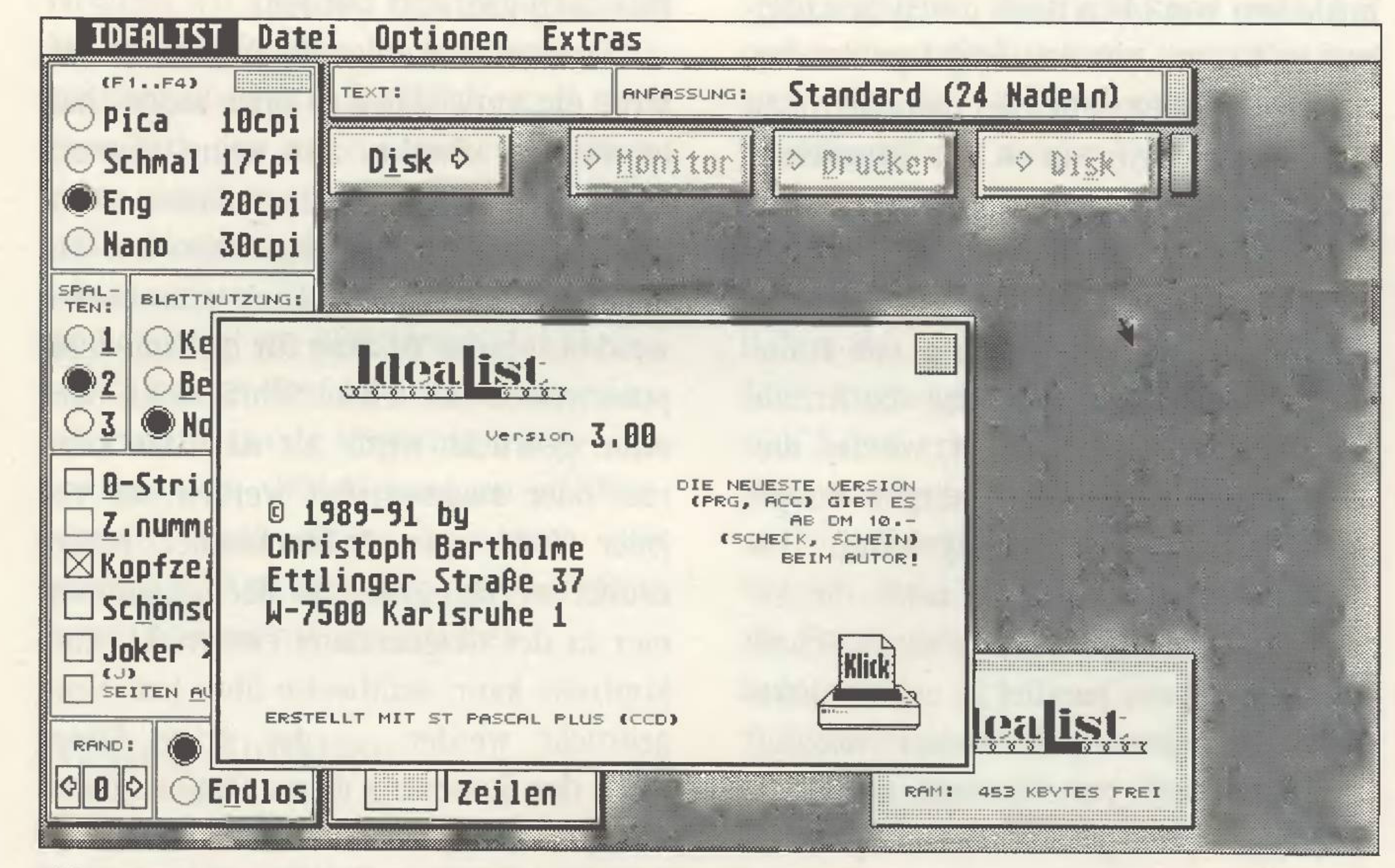


Abb. 1: Ein aufgeräumtes Desktop mit klar gegliederten Funktionen.

Gepflegter Standard

Nicht so IdeaList: IdeaList ist vollständig unter GEM programmiert. Dabei teilen sich die Bedienungselemente in drei Gruppen ein: den Desktop mit darin enthaltenen Bedienungselementen, eine Menüzeile sowie Dialogboxen in Form von FlyDials, die mit Hilfe von GEM-Elementen aufgebaut wurden. FlyDials sind normale Dialogboxen, die allerdings wie Fenster frei auf dem Bildschirm positioniert und somit z.B. verschoben werden können, um Informationen sichtbar zu machen, die sonst verdeckt wären.

Weiterhin verwendet IdeaList zur Darstellung von Ein-, Aus- und Radio-Knöpfen (das sind mehrere Knöpfe, von denen immer nur einer aktiv sein darf) die Macintosh-typischen Symbole 'Kreis mit Punkt' und 'angekreuztes Viereck'. Was man schon fast nicht mehr erwähnen muß: Praktisch alle wichtigen Funktionen sind auch über Tastatur erreichbar.

Um die weitere Beschreibung des Programms übersichtlich zu halten, beschreibe ich die Funktionen in der Folge, die normalerweise beim Ausdrucken einer Datei durchlaufen wird.

Parametereinstellung

Bevor eine Datei gedruckt werden kann, müssen erst diverse Parameter eingestellt werden. Fangen wir dabei am besten in der Menüzeile an: Im dritten Menü von links, im Optionen-Menü, finden sich drei Menüpunkte, die der Einstellung globaler Parameter dienen.

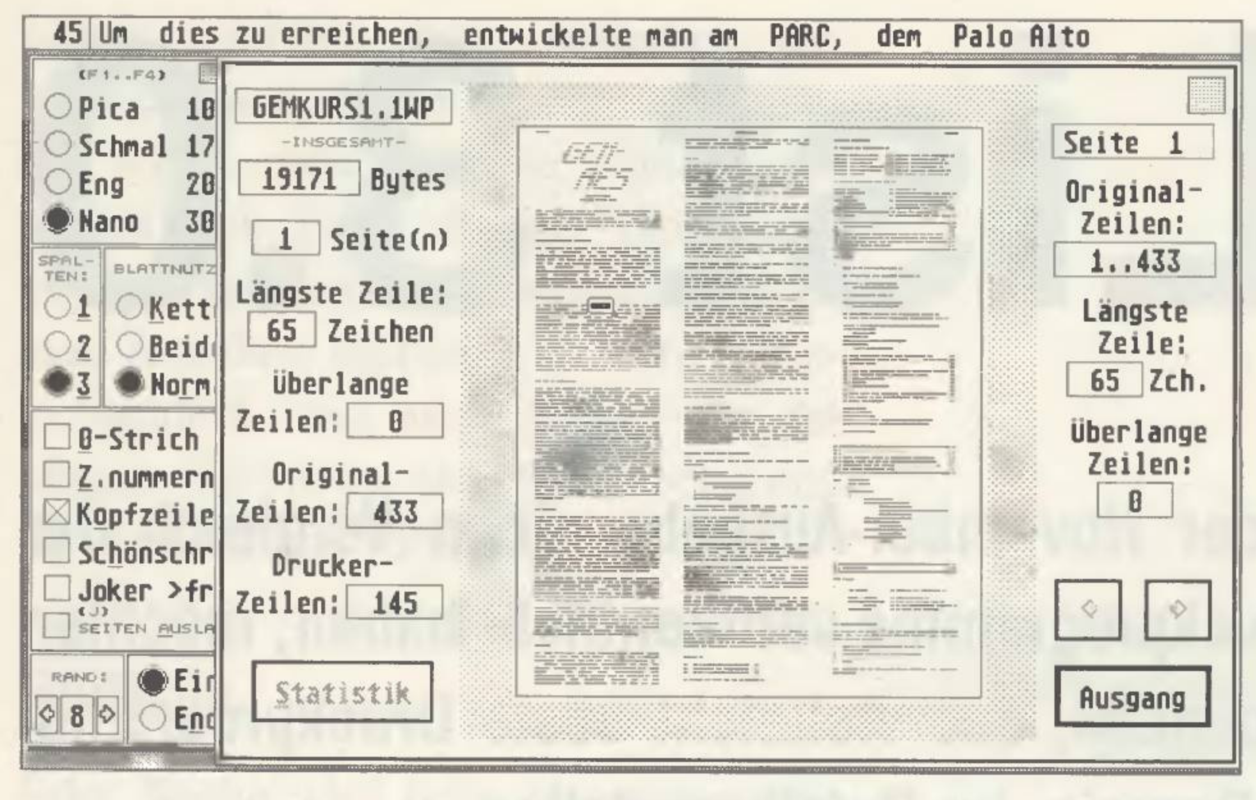


Abb. 2: Die Preview-Funktion gehört zu den Highlights von IdeaList.

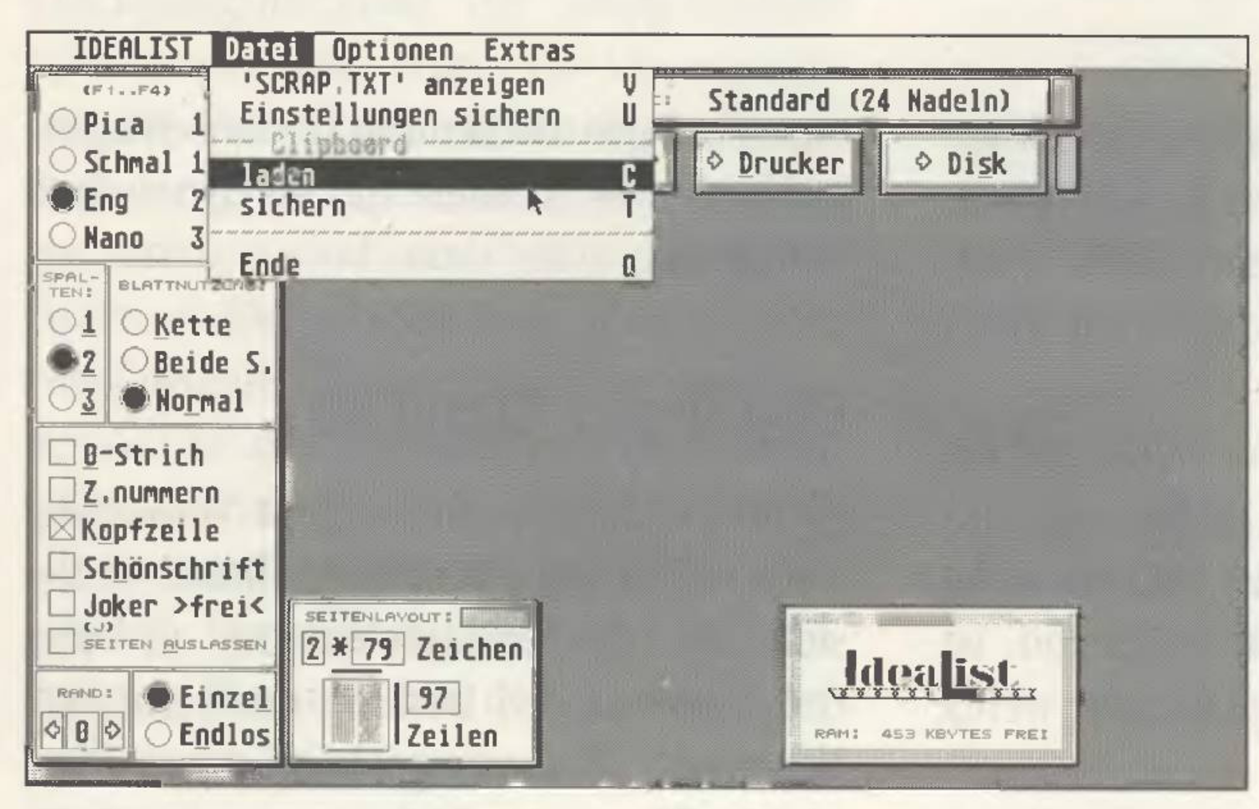


Abb. 3: Ein selten genutztes Feature ist das GEM-Klemmbrett.

Als erstes finden wir dort die Einstellung der Kopfzeile. Die Kopfzeile kann wahlweise oben auf jeder Seite mitgedruckt werden und enthält üblicherweise einen Titel, das aktuelle Datum und die Seitennummer. Für diese können vom Anwender beliebige Texte frei vorgegeben und entweder links, rechts oder in der Mitte der Kopfzeile plaziert werden. Bei beidseitigem Druck werden die Texte, die links und rechts stehen, auf geraden Seiten vertauscht, für die Seitennumerierung kann wahlweise auch ein Startwert vorgegeben werden.

Der zweite Menüpunkt erlaubt die Einstellung globaler Programmparameter. Hier erscheint eine Dialogbox, in der gewählt werden kann, ob der Effekt mit den sich ausdehnenden und zusammenziehenden Boxen verwendet werden soll oder nicht, ob bei der Ausgabe auf Disk die Druckersteuerzeichen mit ausgegeben werden sollen, und schließlich, wie breit ein Tabulatorzeichen zu sein hat. Die Breite kann zwischen 2 und 99 Zeichen beliebig eingestellt werden.

Der dritte und letzte Punkt dieses Menüs schließlich macht es möglich, eine andere Druckeranpassung nachzuladen. Dieselbe Funktion gibt es übrigens auch beim Klick auf den Namen der Druckeranpassung auf dem Desktop.

Das Bedienfeld

Nach dem Einstellen dieser globalen Parameter kommen wir jetzt zum Verändern der eigentlichen Druckparameter. Diese werden direkt auf dem Desktop in dem größten Eingabefeld geändert.

Lassen Sie mich die Einstellungsmöglichkeiten von oben nach unten beschreiben und somit mit den Schriftgrößen beginnen. IdeaList läßt vier Schriftgrößen zu, die vom Benutzer in der Druckeranpassung frei belegt und benannt werden können und die in vier Knöpfen direkt anwählbar sind. Da zu jeder dieser Schriftgrößen ein ganzer Satz von Informationen, wie beispielsweise die Anzahl der Zeilen pro Seite, gehört, werden diese beim Klick auf einen dieser Knöpfe ebenfalls automatisch angewählt. Die mögliche Breite einer Zeile sowie die Anzahl der Zeilen pro Seite in einer Schrift werden übrigens parallel in einer separaten Box dargestellt, die immer Auskunft über die aktuelle Seitengestaltung gibt.

Zum zweiten gibt es drei Knöpfe, mit denen sich die Anzahl der Textspalten einstellen läßt. Wählt man nur eine Spalte, so wird der Text gedruckt wie in den meisten anderen Druckprogrammen auch. Viel interessanter ist da wohl der Zwei- oder Drei-Spalten-Druck, mit denen sich ein professionelles Druckbild erzeugen läßt. Da sich hier allerdings bis zu drei Spalten die maximale Zeilenlänge des Papiers teilen müssen, sollte man, falls man einen mehrspaltigen Ausdruck plant, diesen bereits in der Textverarbeitung auf eine geringere Zeilenlänge formatieren. Sollte eine Textzeile die maximale Breite einer Spalte überschreiten, wird der Text von IdeaList umgebrochen. Der Anwender hat auf diesen Vorgang jedoch keinen Einfluß mehr. So kompliziert, wie das hier klingt, ist es in Wirklichkeit nicht. Hier gilt einfach die alte Regel: Probieren ist besser als jedes Handbuch.

Rechts daneben kann der Anwender wählen, wie IdeaList die Seiten ausnutzen soll. Normalerweise druckt IdeaList jede Datei auf einer neuen Seite aus. Wird die Option 'Kette' angewählt, so können mehrere Texte direkt hintereinander auch auf eine Seite ausgegeben werden. Dabei wird ein vom Anwender in der Druckeranpassung bestimmbarer Abstand zwischen den Texten gelassen. Im Modus 'beide Seiten' werden zuerst alle Seiten mit geraden Nummern und dann alle Ungeraden gedruckt. Außerdem wird der eingestellte Rand dann bei geraden Seiten links und bei ungeraden rechts verwendet. 'Normal' ist der Standard-Modus und bedeutet, daß jede neue Datei auch auf einer neuen Seite gedruckt wird und die Seiten mit einheitlichem Rand der Nummer nach gedruckt werden.

Darunter nun folgt ein Feld mit Schaltern, die entweder ein- oder ausgeschaltet werden können, also keine Auswahl aus mehreren Zuständen zulassen. Fangen wir dabei am besten oben an: Mit dem obersten Knopf kann entschieden werden, ob das Zeichen für die Null computertypisch mit einem Schrägstrich oder ohne gedruckt wird. Als nächstes kann ein- oder ausgeschaltet werden, ob vor jeder Zeile eine Zeilennummer mitgedruckt werden soll, die der Zeilennummer in der Originaldatei entspricht. Eine Kopfzeile kann wahlweise über jede Seite gedruckt werden – der dritte Knopf dient der Steuerung dieser Option. Ebenso läßt sich auch der Schöndruck mit Hilfe des vierten Knopfes ein- und ausschal-

ten. Der fünfte Knopf schließlich bietet ebenfalls wieder eine Genialität: Er läßt sich in der Druckeranpassung frei belegen, Funktion wie Anzeigetext! Damit lassen sich exotische herstellerspezifische Funktionen des Druckers auch im IdeaList-Menü kinderleicht verankern. Und der letzte dieser Knöpfe, veranlaßt eine Abfrage vor dem Druck jeder Seite, ob diese auch wirklich auf dem Drucker ausgegeben werden soll.

So, jetzt kommen wir langsam zum Ende des Parameterfeldes. Unerwähnt blieben bisher nur noch zwei Einstellungen: die Breite des Randes und die Wahl zwischen Endlos- und Einzelpapier. Die Breite des Randes kann zwischen 0 und 30 Leerzeichen liegen und wird, je nach Wahl des Modus (beidseitig oder normal), links oder rechts vom Blattrand freigelassen. Die Papierart dient der Auswahl verschiedener Einstellungen aus der Druckeranpassung, Papierlänge usw., da für Einzel- und Endlospapier verschiedene Parametersätze notwendig sind.

Parameter sichern

Alle hier und in der Box für die Systemeinstellung gewählten Parameter können übrigens, samt den FlyDial-Positionen, auch in einer Druckeranpassungs-Datei gesichert werden, so daß sie immer nach dem Laden dieser Parameter, im Falle der Standard-Anpassung sogar bei jedem Programmstart, zur Verfügung stehen.

Laden eines Textes

Nachdem wir jetzt alle Einstellungen getätigt und hoffentlich auch gesichert haben, brauchen wir natürlich auch noch einen Text, den wir ausdrucken möchten. Dieser muß zunächst geladen werden, wofür IdeaList prinzipiell zwei Möglichkeiten anbietet. Zum einen kann man das Symbol 'Disk' auf dem Desktop anklicken und dann den Text im Dateiselektor auswählen. Die zweite Möglichkeit wäre, den Text aus dem GEM-Klemmbrett zu übernehmen. Somit gehört IdeaList zu den wenigen PD-Anwendungen, die das altbekannte Klemmbrett unterstützen.

Preview-Funktion

Bevor man einen Text nun endgültig auf Papier ausgibt, möchte man sicherlich die äußere Form nochmals überprüfen bzw. sich die Seitenaufteilung zu Gemüte führen. Hierzu gibt es eine Preview-Funktion, die aufgerufen wird, wenn auf dem Desktop die Funktion 'Bildschirm' angewählt wird. Es erscheint eine fast den ganzen Bildschirm ausfüllende Dialogbox, in der eine gesamte Seite verkleinert dargestellt wird. Zwar kann man in dieser Darstellung den Text nicht mehr lesen, man erhält aber einen guten Überblick darüber, wie das Endprodukt einmal aussehen wird.

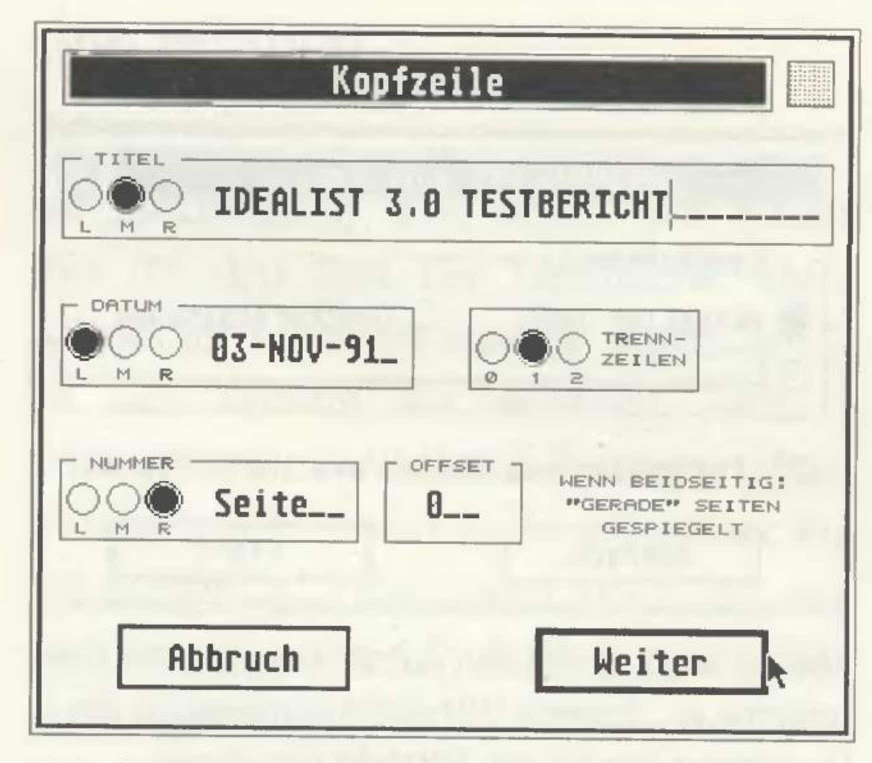


Abb. 4: IdeaList gewährt einige Freiheit bei der Gestaltung der Kopfzeile.

Möchte man aber dennoch sehen, welcher Text in einer Zeile steht, so kann man mit der Maus, die die Form einer kleinen Lupe annimmt, auf eine Zeile zeigen, und in der obersten Bildschirmzeile erscheint der Text der jeweiligen Zeile in normaler Schrift. Handelt es sich dabei um Texte aus 1st WordPlus, die mit Textattributen wie zum Beispiel fett oder kursiv versehen sind, so werden diese korrekt angezeigt. Natürlich kann auch bei mehrseitigen Dokumenten mit Hilfe von zwei Knöpfen sehr einfach vor- und zurückgeblättert werden.

Doch diese Box kann noch mehr: Links neben der verkleinerten Seite werden statistische Werte über das gesamte Dokument, rechts nur über die aktuelle Seite angezeigt. So kann man schon vor dem Druck ermitteln, wieviele Blätter Papier benötigt werden oder wieviele Zeilen zu lang waren und somit umgebrochen wurden. Mein abschließender Kommentar zur Preview-Funktion von IdeaList: einfach Spitze!

Es existiert übrigens noch eine zweite Ausgabefunktion für den Bildschirm, sie befindet sich im 'Datei'-Menü und gibt keinen Seitenüberblick, sondern dient dazu, den Text ohne Formatierungen darzustellen, so wie dies auch der Desktop tut. Hiermit ist es möglich, den Text vor dem Drucken nochmals zu überfliegen, um eventuell noch Änderungen vorzunehmen.

Programme aufrufen

Um diese Änderungen durchzuführen, müßten Sie IdeaList eigentlich verlassen. Aber auch hier bietet Christoph Barthol-me eine gute Lösung an: Es ist möglich, einen beliebigen Texteditor direkt aus dem Programm heraus aufzurufen. Der dazugehörige Menüpunkt befindet sich im 'Extras'-Menü. Der Name und Ordner dieses Editors wird in der Druckeranpassung festgelegt, doch dazu später mehr.

Und es gibt sogar noch einen zweiten Menüpunkt, mit dem sich ein beliebiges Programm starten läßt. Es ist somit beispielsweise möglich, einen Text, den man auf dem Portfolio geschrieben hat, mit dem Übertragungsprogramm auf den ST zu holen und dann sofort zu drucken.

Der Druck

Nachdem alles korrekt eingestellt ist und auch alle Fehler aus dem Text beseitigt sind, soll das Dokument nun ausgegeben werden. Dafür bieten sich wieder einmal zwei Möglichkeiten: Eine direkte Ausgabe auf den Drucker oder in eine Datei, die dann später vom Desktop aus zum Drukker geschickt werden kann. Beide Funktionen sind über Knöpfe auf dem Desktop zu erreichen. Soll der Text in eine Datei ausgegeben werden, so kann zusätzlich unterschieden werden, ob der Text normal auf Disk gesichert, oder in das GEM-Klemmbrett abgelegt werden soll. Will man den produzierten Text in eine normale Datei schreiben lassen, wird nach dem Dateinamen gefragt, sonst aber verhalten sich alle drei Funktionen exakt gleich. Der Druckvorgang wird durch eine ansprechend gestaltete Box begleitet, die anzeigt, wie weit der Vorgang bereits fortgeschritten ist.

Sie fragen sich sicherlich bereits, wozu eine Ausgabe in eine Datei überhaupt sinnvoll ist. Nun, wie ich bereits weiter oben erwähnt habe, ist es möglich, die Ausgabe von Steuerzeichen bei der Dateiausgabe zu unterdrücken. Damit wird IdeaList zu einem ASCII-Mehrspalten-Kon-

verter der Extraklasse, mit dem sich beliebige Texte in mehrspaltige Dokumente umbrechen lassen.

Die Druckeranpassung

Da es sich bei IdeaList um ein flexibles Drucksystem handeln soll, verfügt es über eine Druckeranpassung, mit der sich alle Parameter einstellen lassen, die notwendig sind, damit das Programm mit jedem Drucker auch exotischer Herkunft gut zurechtkommt.

Bei dieser Anpassung handelt es sich um eine ASCII-Datei, die sehr einfach mit einem Texteditor geändert werden kann. Ein Teil dieser Datei soll sogar auf diese Weise vom Anwender für seinen spezifischen Drucker und seine ureigensten Ansprüche geändert werden. IdeaList verwendet nur eine einzige reservierte Zeile für seine Parameterspeicherung, die – wie ich bereits weiter oben erwähnt habe – beim Ändern nicht angetastet werden sollte.

Die Druckeranpassung wurde so einfach wie möglich gehalten; der Anwender braucht nicht unnötig viele Werte einzugeben. Alle vom Programm benötigten Werte werden aus wenigen Angaben selbst berechnet.

Dabei werden in dieser Datei Zeichenfolgen angegeben (als Dezimalzahlen, durch Kommata getrennt), die am Drukker eine ganz bestimmte Aktion auslösen, beispielsweise Umschalten auf Schmalschrift. Es gibt hier auch eine Extrazeile für den Joker, der, wie bereits erwähnt, mit einer beliebigen Funktion belegt werden kann. Auch der Text, der auf dem Bildschirm als Knopf-Beschriftung Verwendung findet, wird hier festgelegt. Ebenso der Dateiname und -pfad des Editors, die Texte für die Schriftgrößen und der Druckername. Schließlich gibt es noch Zeilen, die nur einen einzelnen Wert zu enthalten haben, beispielsweise die Anzahl der Zeichen pro Zeile in Elite-Schriftgröße.

Eine Zeichenkonvertierungstabelle fehlt ebenfalls nicht, da die meisten Drucker nicht alle Zeichen so darstellen, wie dies der Atari tut. Jedes beliebige Zeichen kann für den Drucker in eine Folge von mehreren anderen Zeichen umgewandelt werden: Besitzt der Drucker beispielsweise das deutsche Ö nur im schwedischen Zeichensatz, so könnte man das Atari-Ö in die Folge 'Umschalten auf schwedischen Zeichensatz, Ö, zurückschalten auf normale Darstellung' ersetzen. Somit lassen sich auch schwierige Fälle auf einfache Art und Weise lösen. Eine ausführlich kommentierte Beispielanpassung wird mitgeliefert, so daß man sich leicht zurechtfindet und eigentlich keine Probleme haben dürfte.

Weitere Besonderheiten

Fast am Ende angelangt, möchte ich hier auf weitere Funktionen des Programmes eingehen, die ich bisher noch nicht angesprochen hatte.

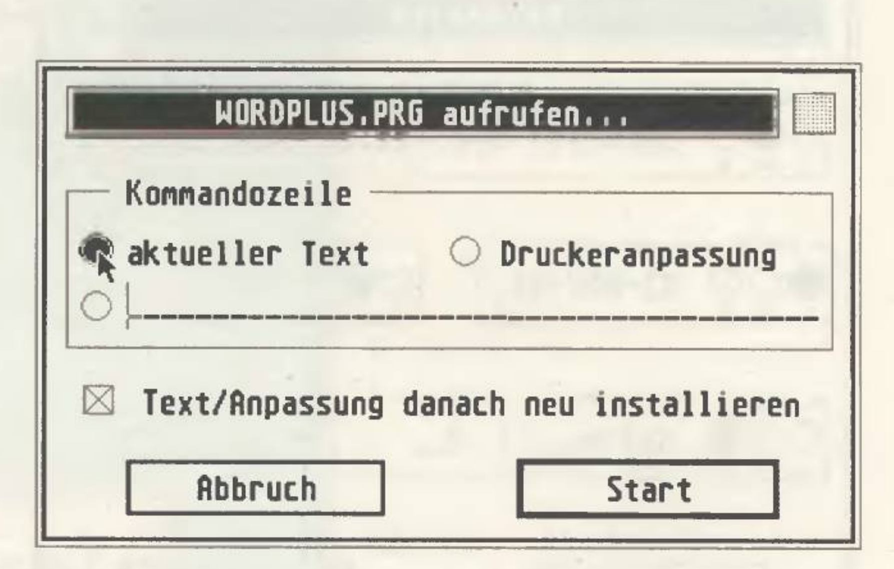


Abb. 5: IdeaList läßt den Aufruf eines zweiten Programms zu; dadurch läßt sich beispielsweise ein Druckerspooler für den Portfolio simulieren.

Für Programmierer dürfte das Zusatzprogramm IdeaForm besonders interessant sein. IdeaForm ist ein Quelltext-Formatierprogramm, das es beispielsweise gestattet, bestimmte Schlüsselwörter mit einer speziellen Schriftauszeichnung zu versehen, so daß beim Ausdrucken alle reservierten C-Worte in fetter Darstellung erscheinen.

Die Anwendung von IdeaForm ist denkbar einfach. Zunächst wählt man im 'Extras'-Menü den Unterpunkt 'IdeaForm' aus, und automatisch wird das Programm 'IDEAFORM.TTP' aus dem Ordn ner heraus gestartet, in dem auch die Dat tei 'IDEALIST.PRG' liegt. Als Parameter wird dabei der Dateiname der aktuell in IdeaList geladenen Datei übergeben. Alles weitere geschieht jetzt automatisch: Es wird eine Datei mit dem alten Namen und der Endung 'TXA' erstellt, die in IdeaList geladen wird und somit auch sofort ausg gedruckt werden kann.

Sie werden sich sicherlich fragen, wie IdeaForm die Informationen für Fettdruck etc. in der erzeugten ASCII-Datei speic chert. Hierbei wird das gleiche Verfahren wie bei 1st WordPlus benutzt, so daß die Zeichenfolgen für die verschiedenen Schriftarten auch vom Anwender in die Quelldateien leicht eingebaut werden können.

Es bleibt dabei

Als Fazit kann man eigentlich nur das wiederholen, was schon im letzten Ber richt über IdeaList geschrieben wurde. Es ist das wohl beste Druckprogramm für ASCII-Dateien, das es zur Zeit als Public Domain gibt. Aber auch im kommerziell len Sektor ist mir kein Programm bek kannt, das IdeaList schlagen könnte.

eb/kuw

IdeaList V3.0

Programmautor:	Christoph Bartholme, Ettlinger Straße 37, 7500 Karlsruhe 1			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	Auch als Accessory installierbar.			

Disk J169

IdeaList: Beliebtes Programm zum Ausdruck von Dateien im ASCII- oder Wordplus-Format von Christoph Bartholme. **Lasso:** Praktisches Utility für die hohe Auflösung zum Ausschneiden nicht rechteckiger Bildteile und Einsetzen in ein beliebiges Hintergrundbild. (s/w)

J.T.Striker II

Sicher können Sie sich noch an J. T. Striker erinnern, der in dem Spiel 'Albion's Auge' in einer schottischen Burgruine auf der Suche nach einem alten Schlüssel war. In 'Nächte der Angst' können Sie jetzt ein weiteres Abenteuer mit diesem Helden erleben.

In dem zweiten Abenteuer aus der Reihe J.T. Striker – das erste wurde bereits im Katalogteil vorgestellt [1] – steht unser Held vor einer gänzlich neuen Aufgabe. Diesmal geht es nämlich nicht um die Aufbesserung seiner Kasse durch das Lösen von obskuren Geheimnissen. Vielmehr muß sich J.T. um die Verwandtschaft kümmern.

Ist ja irre

Eines Nachts erhält er einen Hilferuf von seiner in den USA lebenden Cousine Priscylla. In Springwood, wo sie mit ihren Eltern lebt, geschehen in letzter Zeit seltsame Mordfälle. Auch aus ihrem Freundeskreis wurden bereits zwei Personen ermordet, und jetzt breitet sich langsam Panik unter den Bewohnern aus, die auch vor der Cousine nicht halt macht.

Da seine Cousine jedoch schon des öfteren sonderbare Verhaltensweisen an den Tag gelegt hat und ihn jetzt sogar mitten in der Nacht aus dem Schlaf gerissen hat, empfiehlt er ihr, einen Psychiater aufzusuchen, und denkt sich seinen Teil für den Rest der Geschichte. Doch schon am nächsten Morgen entdeckt J.T. in der Zeitung die Meldung, daß in Springwood ein weiterer Teenager umgebracht wurde... Nun ist es mit seiner Ruhe endgültig vorbei, und noch für den gleichen Tag hat J.T. Striker einen Flug nach Springwood reserviert.

Nightmare on Elm Street

An dieser Stelle beginnt nun Ihr Teil in diesem spannenden Abenteuer. Sie befinden sich zunächst in seiner Wohnung, wo alles für die Reise zusammengepackt werden muß. Können Sie Priscylla und den anderen Teenagern aus Springwood helfen?

Nach dem Starten des Adventures werden zunächst die Handlung und die Personen kurz beschrieben. Bei der Beschreibung des Mörders in der Vorgeschichte wird sich vielleicht der eine oder andere Anwender an eine Figur aus der Filmwelt erinnert fühlen. Der Mörder in 'Nächte der Angst' ähnelt dann auch tatsächlich dem berühmt-berüchtigten Freddy Krüger. Fans von Horror-Filmen werden sich bei diesem Adventure sicher 'wohlfühlen', denn sowohl die Handlung als auch die Beschreibungen von Geschehnissen sind teilweise recht 'realitätsnah'.

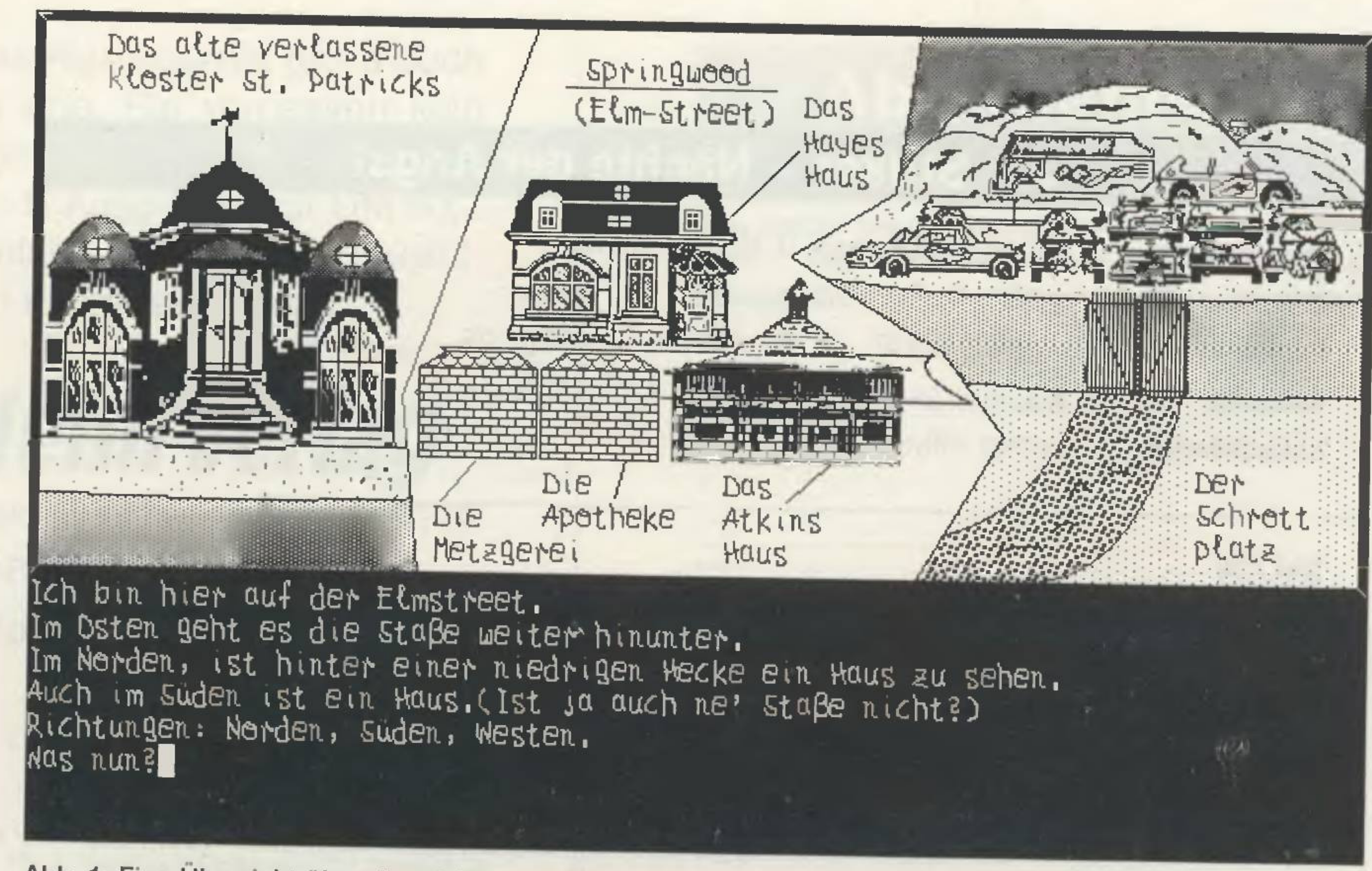


Abb. 1: Eine Übersicht über die wichtigsten Gebäude in und um Springwood.

Noch mehr Alpträume

Auch dieses Adventure von R. Griegat enthält wieder viele Grafiken sowie eine digitalisierte Melodie, die während der Darstellung des Titelbildes gespielt wird. Leider verstummt dieser danach und während des Spieles wird auf weitere Geräuscheffekte verzichtet, wenn man von einigen grauenvollen Piep-Geräuschen einmal absieht. Weiterhin verwendet das Programm einen eigenen Zeichensatz, der leider nur sehr schwer lesbar ist, da die Buchstaben teilweise nur aus einem Pixel breiten, weißen Strichen auf schwarzem Hintergrund bestehen.

Wie auch beim ersten Abenteuer mit J.T. Striker unterstützt das Spiel nur die hohe ST-Auflösung – leider ohne dabei die aktuelle Auflösung korrekt abzufragen – und es liegt auch hier wieder keine Hilfsdatei bei. Wie beim ersten Teil sollte man eine Installation auf Festplatte oder RAM-Disk vornehmen, um die Ladezeiten von Bildern zu verkürzen. Beim Kopieren der Dateien auf eine Festplatte sind keine Probleme zu erwarten.

Der Parser

Das Fehlen der Hilfsdatei wollte der Autor offenbar durch einen Einleitungstext ausgleichen, der eine halbe Bildschirmseite an Informationen bietet und kurz erläutert, welche Befehle das Programm versteht. Wie schon beim ersten Teil sind dies einfache Befehle, von zwei Worten länge. Zum Teil können auch komplette Sätze eingegeben werden, die in einigen Situationen auch nötig sind, um diese zu meistern.

Der Parser – dies ist der Programmteil zum Analysieren der Eingaben – verfügt über die Möglichkeit, Worte durch die ersten vier oder fünf Buchstaben abzukürzen und versteht die Befehle 'Inventur', 'Load Game', 'Save Game' und 'Siehe'. Vermißt haben wir auch in diesem Abenteuer die Möglichkeit, mit '?' oder 'Hilfe' alle Befehle abrufen zu können oder wichtige Tips zum Spielgeschehen zu erhalten.

Insgesamt ist der Wortschatz des Spiels sicher nicht überragend, und an einigen Stellen muß man leider viel probieren, bis man die exakte Formulierung gefunden hat. Hier kann etwas Erfahrung aus 'Albion's Auge' hilfreich sein.

Da es verschiedene Schauplätze gibt – J.T.'s Wohnung, Flughafen, Springwood usw. – versteht der Parser auch allgemeine Angaben wie 'Zum Flughafen', was das Spiel an diesen Stellen sehr vereinfacht.

Wieder knifflig

Gerade am Anfang ist das Abenteuer sehr knifflig, denn um aus der Wohnung unseres Helden herauszukommen, muß der Spieler bereits eine Menge Gehirnschmalz investieren. Auf jeden Fall sollten Sie nicht gleich resigniert den Computer ausschalten: Mit ein wenig Fantasie kommen Sie auch hier schnell weiter.

Was während des Tests störend auffiel ist, war ein Effekt nach dem Eingeben der Befehle 'Inventur' und 'Siehe': Die angezeigte Grafik wird in sich zusammengeschoben, damit Platz für die entsprechenden Angaben entsteht. Im Prinzip handelt es sich dabei um eine gute Idee, nur leider hält der Effekt den Spielfluß auf und gerade auf einem unbeschleunigten ST ist der Bildschirmaufbau recht holprig.

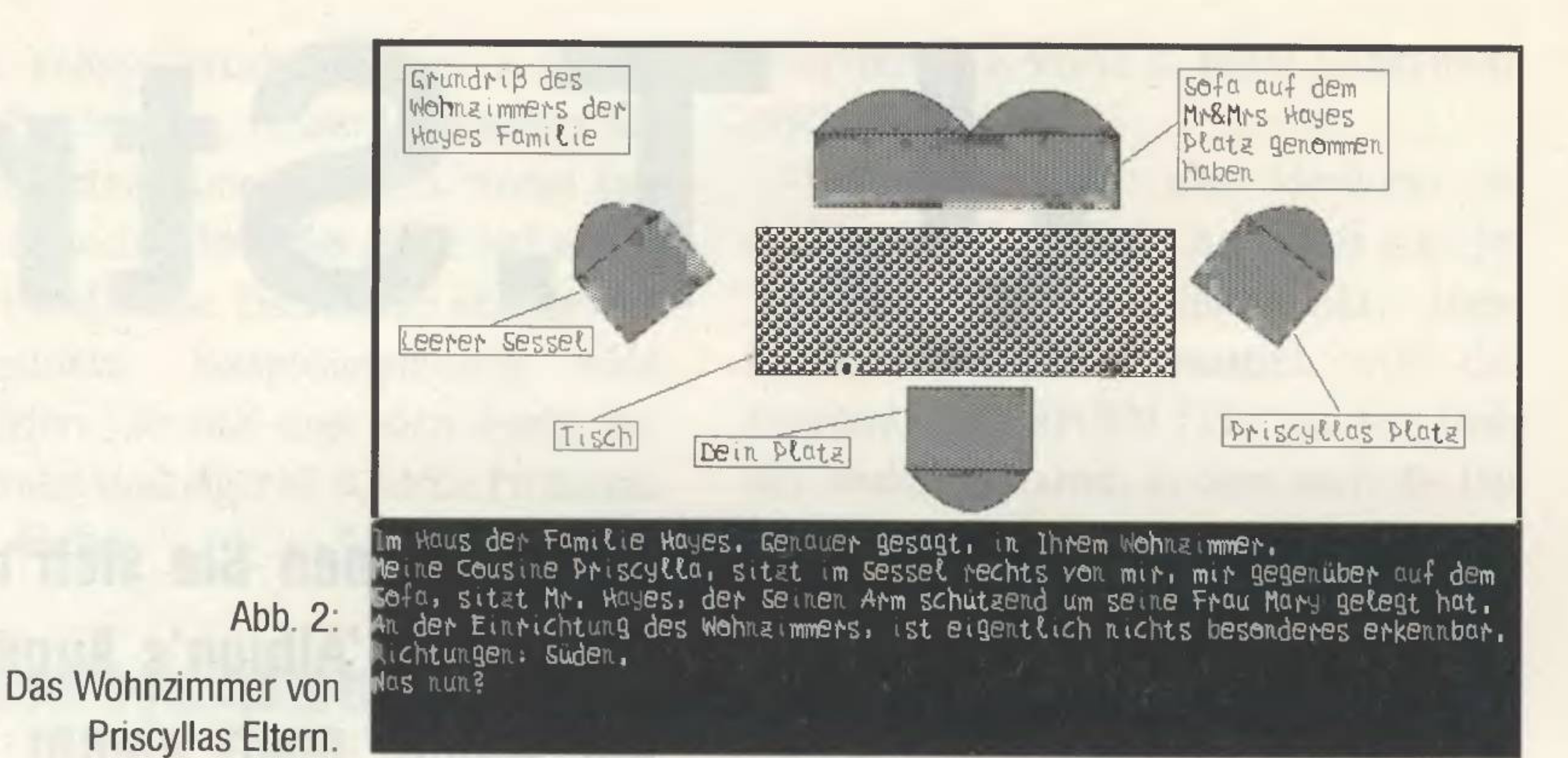


Abb. 2: Das Wohnzimmer von Priscyllas Eltern.

17

Ich stehe hier vor der Eingangstüre eines Hauses.
An der Wand links neben der Tür, ist eine große bronzene 17 angebracht.
Eine Schelle kann ich nicht entdecken, dafür ist aber in Brusthöhe an der Tür ein Löwenkopf angebracht. Auf dem Schild darüber kann ich 'Atkins' lesen.
Richtungen: Norden.
Was nun?

Abb. 3: Wer wohnt hinter dieser Tür?

Fazit

Auch dieses Abenteuer um J.T. Striker ist es trotz aller Widrigkeiten wert, gespielt zu werden. Mich persönlich hat dabei mehr der knifflige Parser gereizt als die eigentliche Story. Das Spiel ist liebevoll gemacht, die einzelnen Grafiken sind jedoch Hausmannskost, aber dafür handelt es sich eben auch um ein Public Domain Programm. Leider enthält auch dieses Spiel viele Rechtschreibfehler, die aber den Spielfluß selbst in keinster Weise beeinträchtigen.

lk/kuw

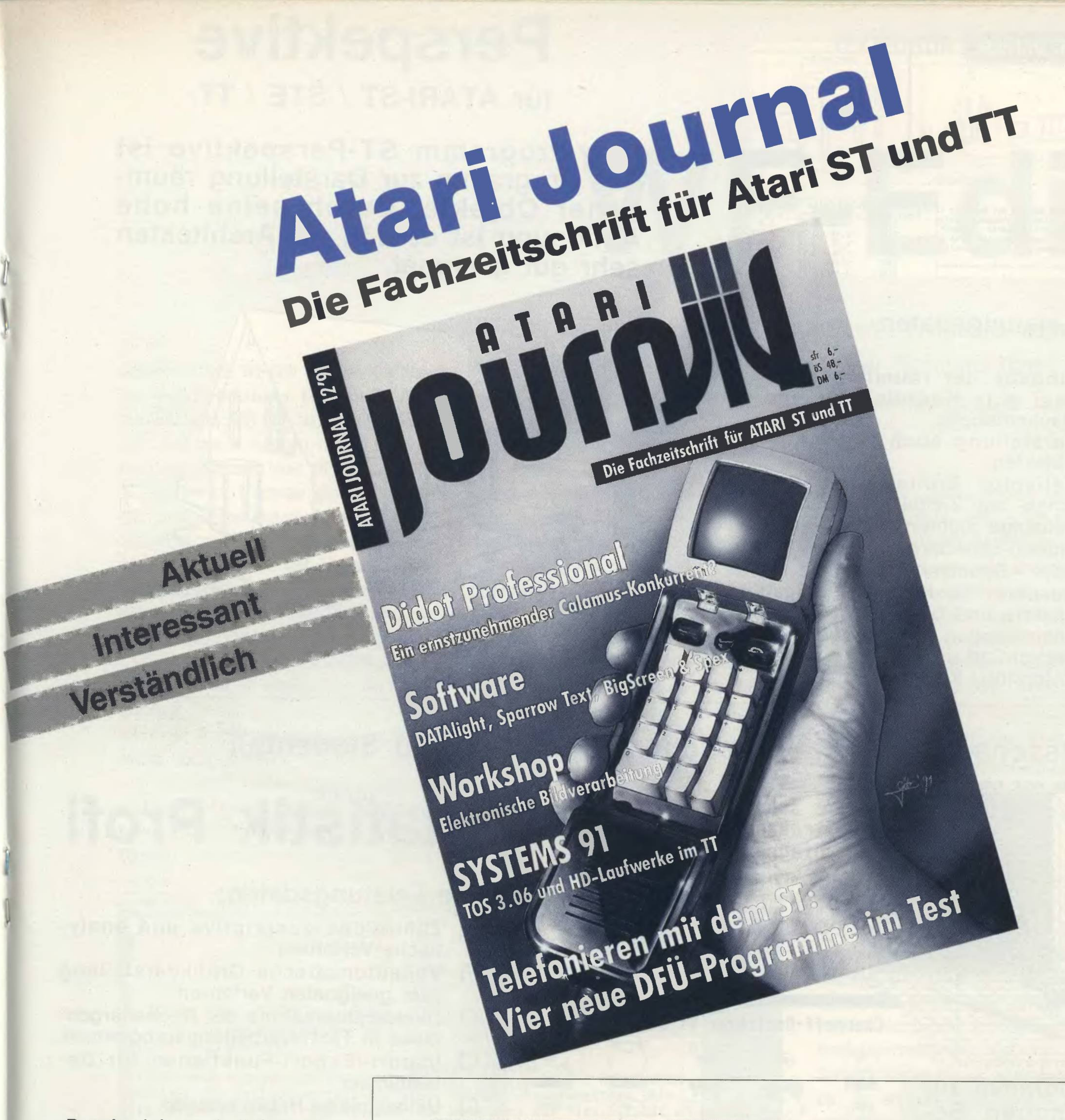
[1] Lars-Iver Kruse: J.T. Striker, Atari Journal 11/91, Seite 65f.

J.T. Striker – Nächte der Angst

Programmautor:	R. Griegat, Beckerstraße 13, 4200 Oberhausen 1			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	benötigt 1MByte			

Disk J139

J.T. Striker, Nächte der Angst: Deutsches Adventure mit Text und Grafik. Der 3. Januar 1990, in J.T. Striker's Appartement in der Patboroughstreet, London. Es ist 3.20 Uhr, als J.T. durch ein brutales Klingeln des Telefons aus seinen sicher nicht ganz jugendfreien Träumen gerissen wird. Verschlafen stolpert er durch die düstere Wohnung ins benachbarte Wohnzimmer, wo der 'Störenfried' steht. Gähnend greift Striker zum Hörer und spricht ein hörbar unfreundliches "Ja, Striker?" in die Muschel. Nach kurzer Zeit ertönt die völlig aufgelöste Stimme von J.T.'s Cousine Priscylla, die mit ihren Eltern in einer Kleinstadt lebt, durch den Hörer: 'J.T., hier gehen unheimliche Dinge vor, meine Freunde sterben plötzlich wie die Fliegen. Unter den seltsamsten Umständen! Dann immer diese Träume von einem Killer mit verbranntem Gesicht, die wir durchweg alle haben. J.T., Du mußt sofort herkommen...". (s/w, 1 MB)



Das Atari Journal gibt's auch im Abo. Sie verpassen kein Heft und zahlen außerdem für 11 Ausgaben nur DM 60,-. Einfach den Coupon ausfüllen und absenden an:

Heim Verlag
Heidelberger Landstraße 194
W-6100 Darmstadt 13
Telefon (06151) 56057

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 6 Tagen beim Heim Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13 widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechtes durch meine 2. Unterschrift.

Abonnement

Kd.-Nr.:

Bitte senden Sie mir das Atari Journal ab Ausgabe _____ für mindestens 1 Jahr (11 Hefte) zum ermäßigten Preis von jährlich DM 60,- frei Haus. (Ausland: Nur gegen Scheck-Voreinsendung DM 80,- bei Normalpost.) Der Bezugszeitraum verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements gekündigt wird.

Liefer- bzw. Geschenkadresse:

Name

Vorname

Straße / Hausnr.

PLZ   Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nr.   Bankleitzahl

Beauftragtes Institut, Ort

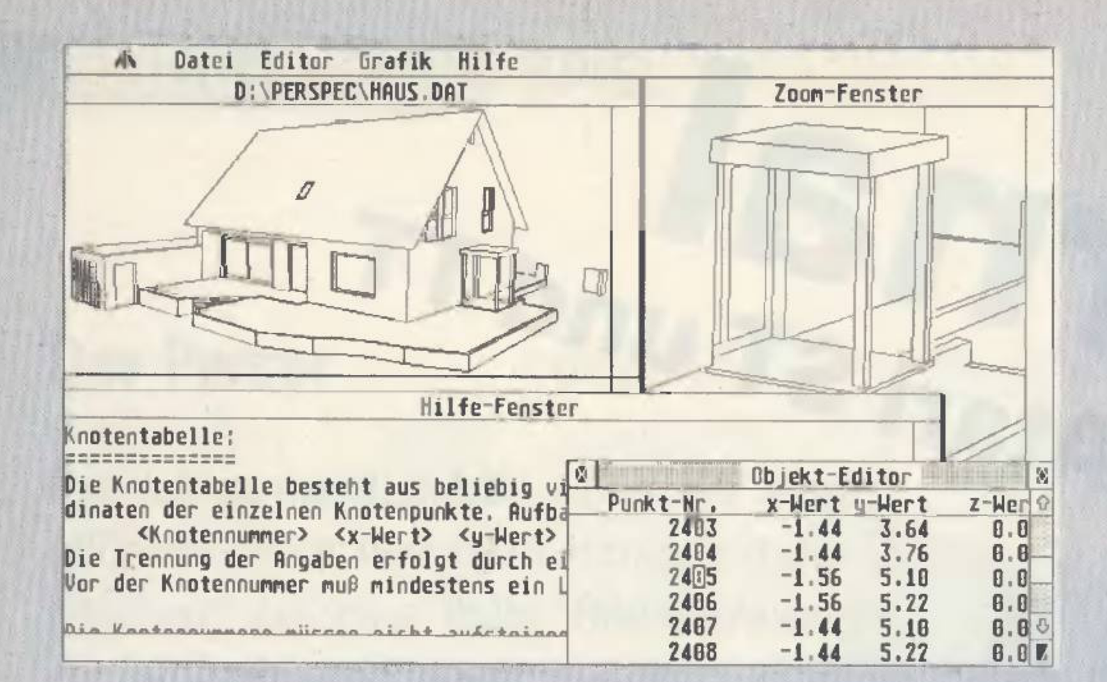
☐ Ein Verrechnungsscheck über DM _____ liegt bei.

☐ Vorauskasse per Zahlung auf unser Postscheck-Konto Ffm, BLZ 500 100 60, Kto.-Nr. 149823-605

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 6 Tagen beim Heim Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13 widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechtes durch meine 2. Unterschrift.

Datum   Unterschrift

Datum   2. Unterschrift



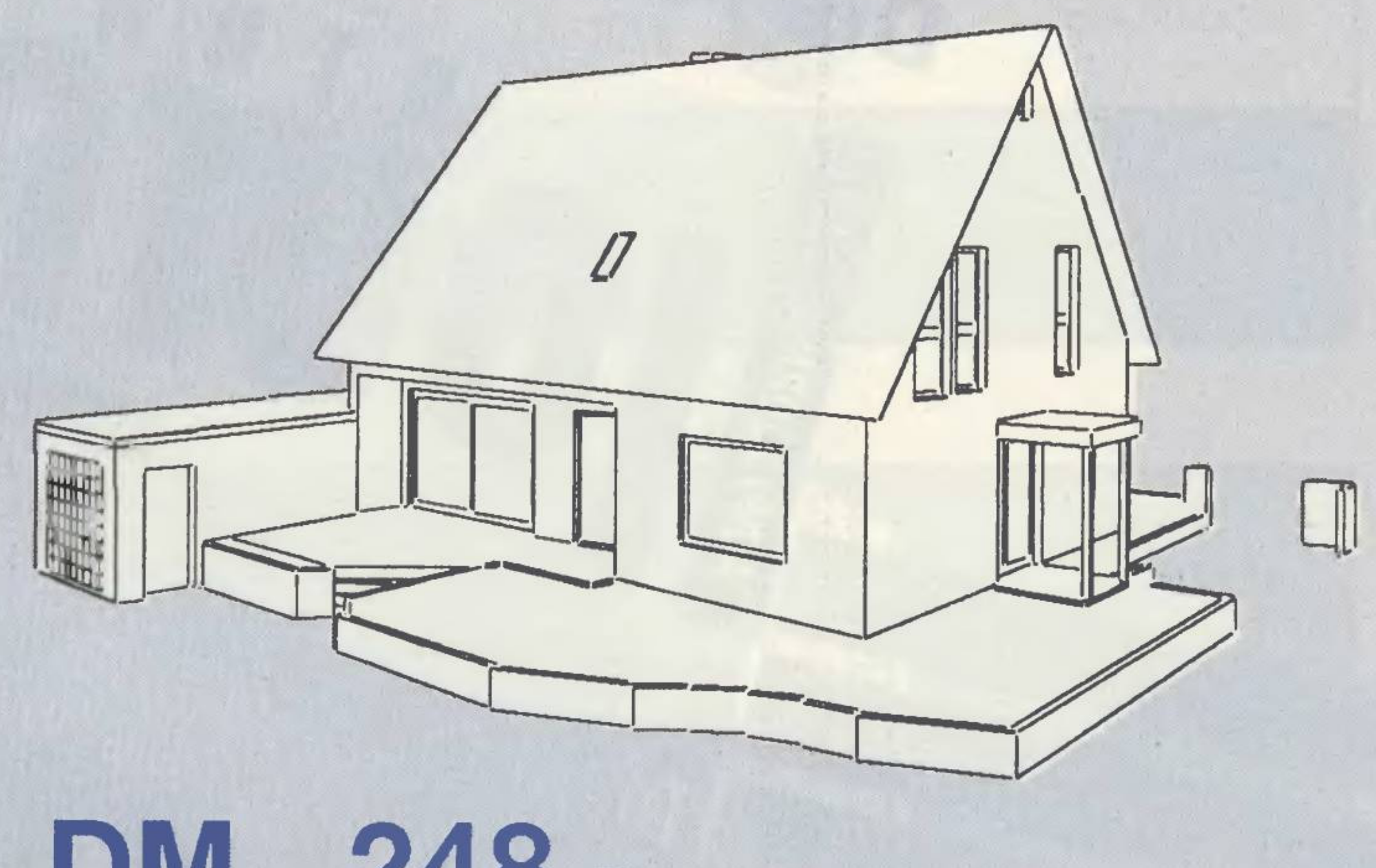
Perspektive

für ATARI-ST / STE / TT

Das Programm ST-Perspektive ist das Programm zur Darstellung räumlicher Objekte. Durch seine hohe Auflösung ist es z.B. für Architekten sehr gut geeignet.

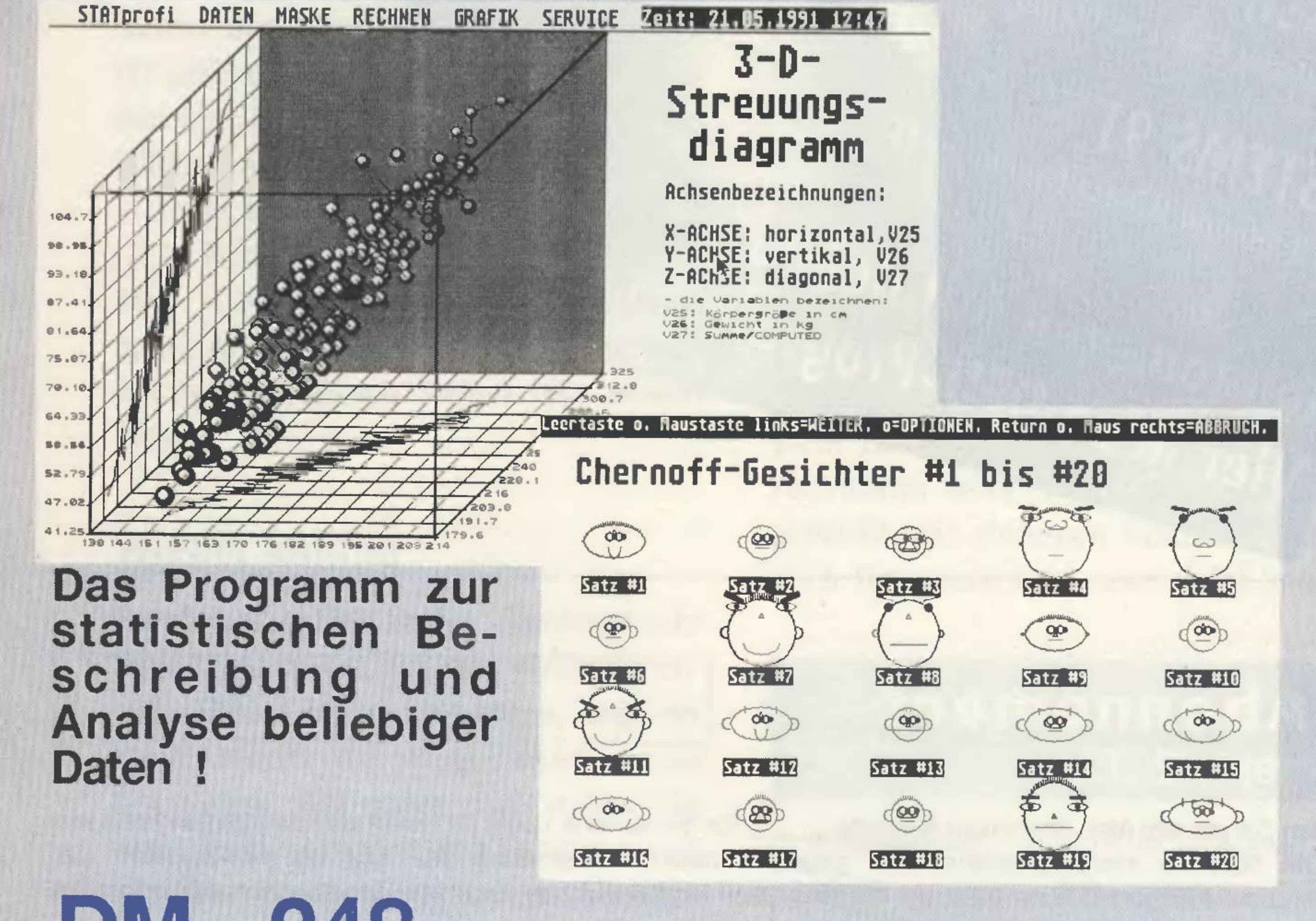
Die Leistungsdaten:

- Eingabe der räumlichen Objekte über eine Koordinaten- und eine Flächentabelle
- Darstellung auch von komplexen Objekten
- Beliebige Brennweiten ,Betrachtungs- und Zielpunkte wählbar
- Beliebige Sichten eines Objektes
- Hidden-Line-Darstellung möglich
- GEM - Benutzerschnittstelle
- Qualitativ hochwertige Ausgabe auf Plottern und Druckern
- Schnittstellen zu Calamus, TechnoCad und AutoCad
- Unterstützt Koprozessor



DM 248,-
unverbindliche Preisempfehlung

Für Wissenschaftler, Marktforscher, Statistiker und Studenten



Statistik Profi

Das Programm zur statistischen Beschreibung und Analyse beliebiger Daten !

Die Leistungsdaten:

- Zahlreiche deskriptive und analytische Verfahren
- Vollautomatische Grafikdarstellung aller geeigneten Verfahren
- Direkte Übernahme der Rechenergebnisse in Textverarbeitungsprogramme
- Import-/Export-Funktionen für Datentransfer
- Umfangreiche Hilfsfunktionen
- Anwenderfreundliche Bedienung (Maus oder Tastatur)
- Leistungsfähiger Datenfilter
- Modul-Erweiterungsmöglichkeiten
- Datenbankfunktionen sind möglich
- Integrierter Grafik- und Texteditor
- Hardwareanforderungen: 1 MB RAM, Monochrom-Monitor

DM 248,-
unverbindliche Preisempfehlung

So einfach kann Statistik sein

Heim Verlag

Heidelberger-Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 / 5 60 57
Telefax 0 61 51 / 5 60 59

BESTELLCOUPON

Bitte senden Sie mir:

____ ST-Perspektive a 248,-- DM

____ ST-Statistik-Profi a 248,-- DM

zzgl. 6,-- DM Versandkosten (Ausland 10,-- DM)

unabhängig von der bestellten Stückzahl

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

in Österreich
Dipl.-Ing.
Reinhard Temmel
Ges. m. b. H. & Co.KG
St. Julienstraße 4a
A-5020 Salzburg

in der Schweiz
Data Trade AG
Landstr. 1
CH-5415 Rieden-Baden

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ, Ort: ______________________

Benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

WF-Edit

WF-Edit ist ein Texteditor, der in zwei Versionen angeboten wird: mit integrierter und mit externer Resource-Datei. Somit kann sich jeder Anwender seine eigene Menüleiste innerhalb des Editors erstellen.

Geboren wurde WF-Edit aus der Not heraus, daß die bekannten Editoren für Programmiersprachen nur bis zu 7 Texte parallel bearbeiten können. Diese Begrenzung liegt in erster Linie an GEM, da dieses nur bis zu 7 Fenster gleichzeitig öffnen kann. Zwar konnte der Autor diese Einschränkung auch nicht umgehen, jedoch behalf er sich mit einem kleinen Trick: Mit WF-Edit ist es möglich, Textfenster zu schließen und den Text als Icon abzulegen.

Diese Icons werden auf der Oberfläche dargestellt und im Speicher des Rechners gehalten. Durch einen Doppelklick ist ein sofortiger Zugriff auf die Texte möglich, sofern nicht schon 7 Fenster geöffnet sind. Ist genug Speicherplatz im Rechner vorhanden, können bis zu 53 Dateien im Editor aufgenommen werden, davon 7 in Fenstern und weitere 46 als Icons. Bei zu knappem Speicher wird der am längsten nicht mehr benutzte Text aus dem Speicher entfernt.

Der Autor hat sich bei der Programmierung an die GEM-Konventionen gehalten, so daß WF-Edit auf allen Atari-Systemen (auch dem TT) und Großmonitoren lauffähig ist. Die meisten Funktionen werden über die Menüleiste aufgerufen, sind aber bei Bedarf auch über Tastenkombinationen ansprechbar.

Icons

Außer den möglichen Icons für die Texte sind auf dem Desktop immer mindestens 4 Icons standardmäßig vorhanden. Hierzu gehört eine Ablage, die vollständig dem GEM-Clipboard entspricht. In einem anderen Icon werden die aktuelle Uhrzeit und das Datum angezeigt. Ein Doppelklick ermöglicht die Änderung der Daten und die optionale Eingabe einer Alarmzeit. Die beiden verbliebenen Icons sind der Drukker und der Papierkorb. Die Ausgabe eines Textes erfolgt durch einfaches Ziehen eines Text-Icons auf das Drucker-Icon. Hierbei wird von einer Epson-Kompatibilität des Druckers ausgegangen. Text-Icons werden durch das Ziehen auf den Papierkorb gelöscht.

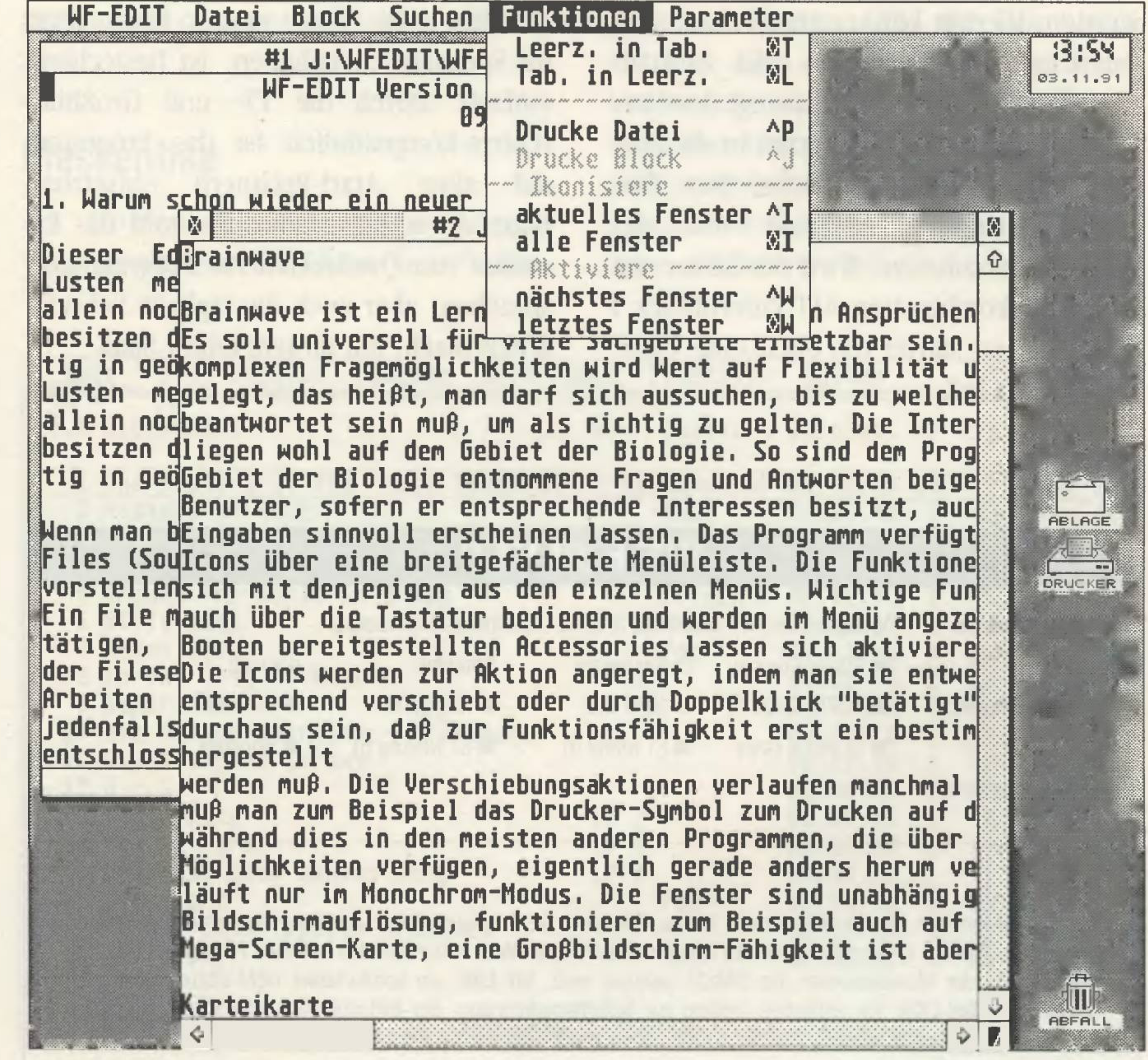


Abb. 1: Der Texteditor WF-Edit.

Selektor de Luxe

Besonders viel Mühe hat sich der Autor bei der Programmierung der programminternen File-Selector-Box gegeben. Diese bietet eine ganze Reihe editierbarer Datei-Extender, das Anzeigen von Laufwerksinformationen und die üblichen Sortierkriterien für die angezeigten Dateien. Es können neue Ordner angelegt, vorhandene Dateien umbenannt, kopiert oder gelöscht sowie Informationen über diese Dateien eingeholt werden. Dateien können außerdem mit einem Schreibschutz versehen werden.

Spaltenblock

In WF-Edit gibt es eine ganze Reihe alternativer Möglichkeiten einen Block zu definieren. Diese können den in Texteditoren üblichen Manipulationen wie Löschen, Verschieben, Ausschneiden, Einfügen und Kopieren unterworfen werden. Auch das separate Abspeichern und Drukken eines definierten Blocks ist möglich. Das Kopieren eines Blocks auf die Zwischenablage heißt 'Übertragen' und ist

unter anderem mit einem Tastendruck zu bewerkstelligen. Interessant ist die Fähigkeit zur Definition von Spaltenblöcken. Hierzu muß vor der Blockmarkierung ein entsprechender Menüpunkt aktiviert werden. So ist es zum Beispiel möglich, Zahlenspalten aus einem Text herauszulösen. Innerhalb von Spaltenblöcken ist die Option zum Verschieben von Blöcken ausgeschaltet.

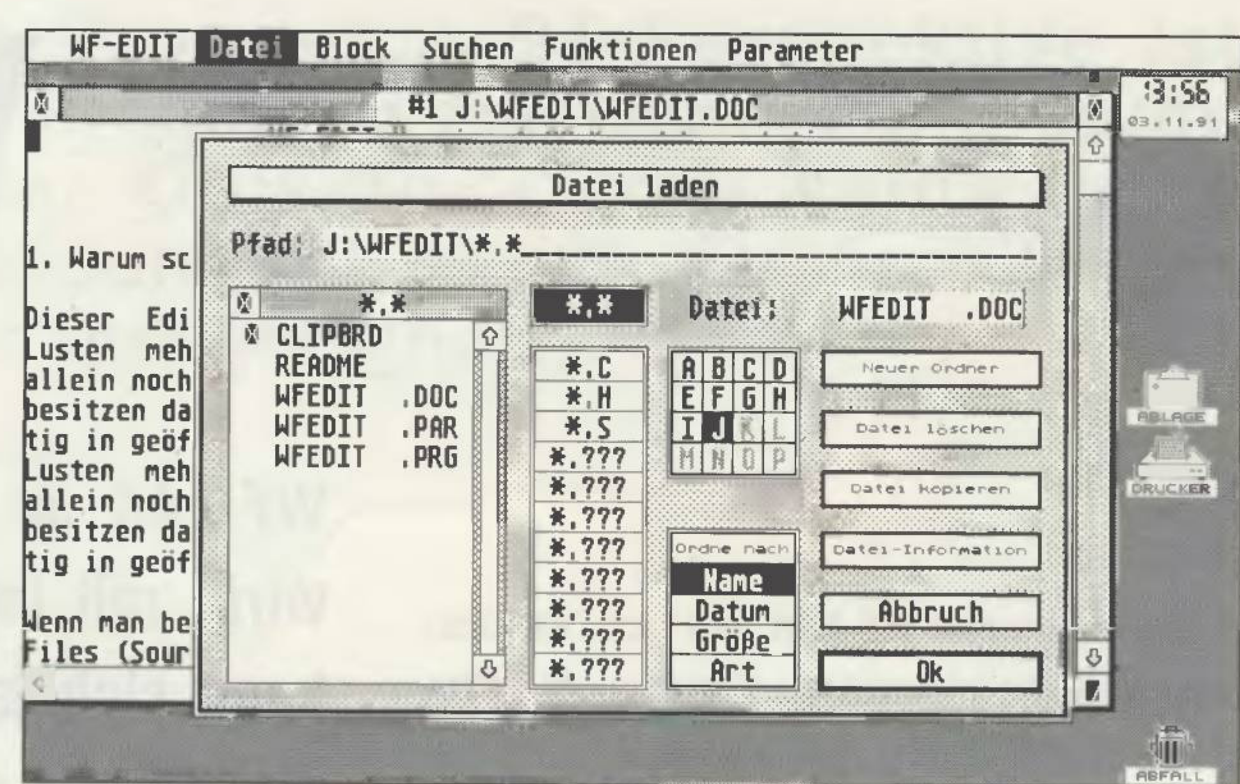


Abb. 2: Die WF-Edit-eigene File-Selector-Box umfaßt alle wichtigen Funktionen.

Suchen und Markieren

Wichtig, insbesondere bei langen Programmtexten, ist eine gute Such- und Ersetzfunktion. WF-Edit erfüllt hier wohl alle Bedingungen, die man an eine solche Funktion stellen könnte. Die Dialogfenster für die beiden getrennten Funktionen 'Suchen' und 'Ersetzen' sind verschiebbar, so daß eine eventuell gefundene Stelle nicht durch die Box verdeckt werden muß. Die Suchrichtung ist einstellbar, wobei die Möglichkeit besteht, bei Ankommen am Anfang bzw. am Ende des Textes diese Richtung automatisch umkehren zu lassen. Die Unterscheidung von Groß- und Kleinschreibung ist wählbar. Ersetzt werden kann einmalig oder alles mit und ohne Nachfrage. Zur Unterstützung der Suche und der Orientierung im Text ist das Setzen von bis zu 6 Markern erlaubt. Das Wiederfinden von Blökken im Text wird unterstützt. Selbstverständlich kann man auch Zeilen direkt durch Eingabe der Position anspringen. Ein eigener Menüpunkt gestattet das Springen zur vorigen Position, womit ein Hin- und Herspringen zwischen zwei Textteilen ermöglicht wird.

Parameter

Innerhalb entsprechender Dialogboxen sind eine ganze Reihe nützlicher Parameter für den Editor und die Icons einstellbar. So sind neben der Tabulatorweite und der Einrücktiefe ein Zeitintervall zum automatischen Speichern des Textes einstellbar, das den bearbeiteten Text optional mit oder ohne Backup auf den Massenspeicher zurückschreibt. Die Fenstermaße beim ersten Öffnen eines Textes können hier auch definiert werden. Viele weitere Parameter dienen der zusätzlichen Sicherheit. So sind Schalter zu setzen, die eine nochmalige Nachfrage beim Löschen von Icons garantieren, oder die beim Schließen von Fenstern eine Darstellung des Textes als Icon erzwingen. Es kann optional auch ein Speichern des Textes bei dem eben angesprochenen Schließen von Textfenstern eingestellt werden. Weiter kann man dafür sorgen, daß beim Programmstart der Icontext mit eingeladen wird. Sind die Parameter abgespeichert, sorgen sie dafür, daß beim nächsten Programmstart wieder alles so vorgefunden wird, wie es beim Verlassen des Editors der Fall war.

Schnittstelle

Der Editor erkennt, wenn ihm in einer Kommandozeile Parameter übergeben wurden. Hiermit können Dateien automatisiert eingeladen werden. Bei zusätzlicher Übergabe einer Zahl springt der Cursor nach dem Laden der Datei in die entsprechende Zeile des Textes. Das Programm arbeitet außerdem mit der TeX-Shell zusammen. Wird der Editor mit der Tastenkombination ALT-Ziffernblock 1 verlassen, so startet die Shell eine Übersetzung mit TeX.

Sonstiges

Der Editor arbeitet mit einer maximalen Zeilenlänge von 256 Zeichen. Es wird die Umwandlung von Tabulatoren in Leerzeichen und umgekehrt unterstützt. Beim der Darstellung von Text-Icons besteht die Möglichkeit, alle geöffneten Fenster auf einmal als Icon darzustellen. Daß der Autor mit der Programmiersprache C arbeitet, sieht man schon daran, daß im Lademenü für die Datei-Extender .C, .H und .S separate Menüpunkte angeführt sind.

Fazit

WF-Edit ist ein sauber programmierter Texteditor. Die Idee, mittels Icons Texte im Speicher zu behalten, ist bestechend einfach. Durch die TT- und Großbildschirm-Kompatibilität ist das Programm auf allen Atari-Rechnern einsetzbar. Hauptanwendungsgebiet ist wohl das Erstellen von Quelltexten für Programmiersprachen, aber auch die tägliche Schreibarbeit macht mit diesem Editor Spaß.

ep/kuw

WF-Edit V1.0

Programmautor:	Wolfgang Fischer, Birkenweg 3, 3200 Hildesheim-Himmelsthür			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	■ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S454

Winx: Erweitert den ST mit TOS 1.4 um bis zu 128 echte GEM-Fenster. **Alma:** Erstellen Sie auf einfache Weise Alertboxen. **Timmy:** Eine multifunktionale Uhr für den ST. **SWV-Vec:** Verhindert den üblichen Reset, falls während des Betriebs der Monitorstecker des SM124 gezogen wird. **WF-Edit:** ein komfortabler GEM-Editor mit eigener Oberfläche. **Mini-OCR:** Ein einfaches System zur Schriftenerkennung. Ein Bildschirmausschnitt kann hiermit in ASCII-Text umgewandelt werden. **SQ555:** Erzeugt einen Media-Change bei Wechselplattenlaufwerken.

Audio Manager

Der Audio Manager ist ein Datenverwaltungsprogramm, das spezialisiert ist auf die Verwaltung von Musikstücken, unabhängig davon, auf welchem Medium sich diese befinden.

Das Programm arbeitet der Einfachheit halber mit einer starren Datenmaske, die allen Ansprüchen, die ein Anwender in diesem Bereich haben könnte, gerecht werden will. Besonders erwähnt seien schon an dieser Stelle die flexiblen und ausführlichen Ausgabemöglichkeiten, die sogar zur Erstellung von Etiketten verschiedener Musikdatenträger gebraucht werden können.

Der Audio Manager gestattet Zugriff auf alle geladenen Accessories und arbeitet mit Pull-Down-Menüs, deren Funktionen aber auch von der Tastatur übernommen werden können. Die im Programm benutzten Fenster nutzen im allgemeinen die gesamte Arbeitsfläche des Bildschirms aus, unabhängig davon, ob es sich dabei um einen SM 124 oder einen Großbildschirm handelt. Die Fenster sind starr und in ihrer Größe nicht veränderbar, was sich hier aber nicht unbedingt als Nachteil darstellt. Die Funktion des Programms auf einem Atari TT ist gewährleistet.

Maskenbau

Am häufigsten verwenden wird man wohl bereits erstellte Listen von Platten, CDs, DATs, MCs und Videokassetten, die mit Hilfe einer umfangreichen Bildschirmmaske bearbeitet werden können. Die verschiedenen Musikträger werden auf den Listen gemischt benutzt. Wie oben aufgeführt, sind auch so moderne Medien wie das digitale Kassettensystem DAT und die Musikaufnahmen mittels VHS-Kassetten in der Maske vorgesehen.

Die Darstellungsstruktur besteht aus drei hintereinander angeordneten Ebenen. In der ersten werden die laufende Nummer, der Albentitel (Album kann auch eine Kassette etc. sein), eine frei zu vergebende interne Numerierung, die Musikart (soweit definierbar), die Spielzeit, die Anzahl der in den Alben vorhandenen einzelnen Platten, CDs, die Gesamtzahl der auf allen Einzelteilen befindlichen Musikstücke und last not least das Medium selbst angegeben. Ein solcher Eintrag paßt in eine Zeile, so daß die Listen sehr kompakt erscheinen. Bei mehreren Seiten kann geblättert werden, die Anzahl der sichtbaren und die Gesamtzahl der Einträge werden dauerhaft eingeblendet.

Wählt man einen Eintrag aus, um sich diesen genauer zu betrachten, wird er von einem Rechteck umrahmt. Durch Doppelklick auf einen gewünschten Eintrag gerät man eine Stufe tiefer. Hier werden die einzelnen Platten oder Unterkategorien mit Interpreten, Spielzeit und Plattentitel angezeigt. Hinzu kommen eine Reihe weiterer Informationen in den Headlines, die später auch als Suchkriterium dienen können und zusammen mit der Eingabe besprochen werden sollen. Klickt man jetzt wiederum auf eine Platte, so erhält man die einzelnen sich auf dieser befindenden Musikstücke mit ähnlichen Informationen. Besteht ein Album nur aus einem Teil, zum Beispiel einer Platte, so wird aus der Ebene 1 direkt die Ebene 3 aufgerufen. Eine Schließbox am Fenster bringt den Benutzer wieder in die nächsthöhere Ebene zurück. Alles sieht sehr übersichtlich aus, ist einfach zu bedienen – eine Anleitung wird eigentlich gar nicht benötigt – und läßt kaum Wünsche offen.

```
  Info  File  Eingabe  Ausgabe  Sort./Such  Einstell.  System
lf.# Albentitel                           Nr.  Musikart Spielzt. #P #St Med.

   1 The History Of The House Sound Of     H1 housemus 00.00.00 14  66 Video
   2 Masters Of Rock                          Rock     00.59.48  3  43 Video
   3 I'm not the man I used to be                      00.16.04  1   4 CD
   4 Sign of The Times                        Prince   01.20.16  2  16 CD
   5 Around The World In A Day                Prince   00.42.18  1   9 CD
   6 Billy Idol                               Rock     00.42.12  1  10 CD
   7 Miami Vice                               Pop      00.42.30  1  11 CD
   8 In The City Of Light                  1           00.00.00  2  15 DAT
   9 Supertramp                                        00.00.00  2  16 MC
  10 Die Mensch Maschine - Kraftwerk                   00.36.10  1   6 CD
  11 Clutching At Straws                               00.52.16  1  11 CD
  12 ö                                                 00.44.45  1  10 CD
  13 White City                           LP 1         00.00.00  1   8 LP
  14 Ice On Fire                          LP 2         00.00.00  1  10 LP
  15 Dein Ist Mein Ganzes Herz            LP 3         00.00.00  1  10 LP
  16 Starlight                                Pop      00.00.00  4  28 MC
  17 Formel Eins Tophits brandneu                      01.05.23  2  16 MC
  18 Maxi Power                               Pop      01.23.45  2  14 MC

      Albenliste [1] mit    18 Einträgen / sichtbar: 18 / markiert:    0
```

Abb. 1: Eine Liste, die mit Audio Manager erstellt wurde.

Musikspeicher

Für jeden der oben genannten Musikdatenträger stehen eigene Eingabemasken zur Verfügung. Diese stimmen allerdings in sehr vielen Merkmalen und in der globalen äußeren Erscheinung weitgehend überein, so daß ich im folgenden immer nur von Platten reden werde. Allen gemeinsam ist, daß eine Maske für das gesamte Album existiert und eine weitere für die darin enthaltenen Platten.

Für die einzelnen Musikstücke können Flags gesetzt werden, in denen man markante Merkmale wie Mono/Stereo, gut/schlecht, Index/kein Index oder etwas

Selbstdefiniertes unterbringen kann. Der selbstdefinierte Eintrag läßt sich im Einstellungsmenü spezifizieren. Es ist möglich, bei der Vergabe des Albumeintrages noch zwei Bemerkungen unterzubringen, die später als Sortierkriterium dienen könnten. Bei der Eingabe werden auch die Spielzeiten eingegeben. Diese werden in der Anzeige benutzt, um Gesamtzeiten und Restzeiten anzugeben, falls dies gewünscht wird und im Grundeinstellungsmenü der entsprechende Schalter gesetzt wurde. Alle Einträge sind über eigene Menüpunkte jederzeit komfortabel zu ändern (das betrifft auch das Medium selbst!) und einfach zu löschen.

Ordnung

Im Programm gibt es drei verschiedene Listen, die man sich anzeigen lassen kann, und auf denen Such- und Sortieroperationen erlaubt sind: die Albenliste, die Plattenliste und die Stückeliste. Für diese Listen existieren zwei unterschiedliche Darstellungsformen, die im Grundeinstellungsmenü gewählt werden können und sich im allgemeinen in der Menge der angezeigten Informationen unterscheiden.

Sowohl die Such- als auch die Sortierfunktion unterscheiden sich für jede Liste ein wenig. Das ist klar, da in jeder Liste andere Kriterien vorhanden sind. Sortiert werden kann nach jedem existierenden Kriterium, wobei Entscheidungen über absteigendes oder aufsteigendes Sortieren schon in der Grundeinstellung getroffen werden müssen. Das ist bei einer Veränderung – durch den Menüpunktwechsel – etwas mühsam.

Gesucht wird auf den wesentlichen Einträgen. Verknüpfungen sind hierbei möglich, wobei man sich – ebenfalls in der Grundeinstellung – zwischen einer Oder- bzw. einer Und-Verknüpfung entscheiden muß. Leider können diese Verknüpfungen nur nacheinander und nicht parallel durchgeführt werden. Die gefundenen Einträge sind anschließend invertiert markiert. Solche Markierungen sind auch manuell möglich. An globalen Markierungen gibt es zudem die Möglichkeiten, alles zu markieren und eine bestimmte Datenträgersorte herauszuheben. Alle weiteren Verknüpfungen werden dann an dieser vordefinierten Teilmenge ausgeführt.

Ausgabe

Angesprochen wurde bereits die Möglichkeit der Ausgabe von zwei unterschiedlichen Bildschirmlisten. Welche Kriterien überhaupt und in welcher Breite auf dem Bildschirm erscheinen, wird in einer Listenzusammensetzung entschieden. Außer den beiden Bildschirmlisten kann man auf diese Weise noch vier unterschiedliche Druckerreports interaktiv am Bildschirm erstellen. Jeder Report bedient sich hierbei einer anderen Zeichenbreite, wobei der jeweils aktuelle Report in den Druckereinstellungen gewählt wird. Hier kann auch auf NLQ-Mode und Einzelblattbetrieb umgeschaltet werden. Für den Etikettendruck steht optional die Wahl des IBM-Zeichensatzes oder des Epson HX-20 Grafik-Modes zur Verfügung. Anpassungen für alle gängigen Nadeldrucker sind auf der Diskette vorbereitet. Funktioniert keiner dieser vorgegebenen Treiber, so kann man sich mittels eines beigefügten Initialisierungsprogramms eventuell einen persönlichen Druckertreiber erstellen.

Außer den bereits angesprochenen Listen ist es auch möglich, an die Datenträger angepaßte Etiketten auszudrucken. Welche Angaben auf dem Etikett erscheinen sollen, kann sich der Anwender in einer Dialogbox unter den wesentlichen Kriterien aussuchen. Für jede Liste läßt sich im übrigen eine Überschrift erstellen, die auch außerhalb der Einstellungen separat zugeladen werden kann. Als letztes bleibt der Export von Listen zu erwähnen: Beim Exportieren wird die Liste als ASCII-Text so übertragen, wie sie im Original auf dem Bildschirm erscheint, also mit allen Leerzeichen und Leerzeilen.

Erwähnenswertes

Fertig erstellte und abgespeicherte Datensätze lassen sich nicht nur laden, sondern auch zu bereits im Speicher vorhandenen Daten hinzufügen. Dateien können aus dem Programm heraus gelöscht oder umbenannt werden. Ein neuer Ordner läßt sich jederzeit einrichten. Auch die Belegung der Funktionstasten ist mit Textmakros möglich, die über die Programmeinstellungen mit abgespeichert werden. Eine Statistikfunktion gibt Überblick über die aktuell geladene Datei, die momentan eingestellten Pfade und gewährt Zugriff auf die Belegung der Diskette bzw. der Partitionen. Letztendlich können noch Datum und Zeit gesetzt und ein Hilfsbildschirm mit den für die Bearbeitung der Listen wichtigsten Tastaturbefehlen aufgerufen werden.

Fazit

Eine ausgezeichnete Spezialdatenbank, die zur Anwendung förmlich einlädt. Bevor man sich eine eigene Anwendung auf einer Datenbank einrichtet, sollte zumindest ein Blick auf das hier vorhandene Werk geworfen werden. ep/kuw

Audio Manager V1.11

Programmautor:	Dirk Lynen, Donatusstraße 19, 5100 Aachen			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J226

Collecto 1.0: Eine Hilfe für GFA-Programmierer zur schnellen Erstellung von Prozeduren zur Verwaltung von Menüleisten und Formularen, die mit einem Resource-Construction-Set erstellt worden sind. Collecto erstellt mit Hilfe der H-Datei fertige Module im LST-Format. **Audio-Manager 1.11:** Semiprofessionelles Verwaltungsprogramm für LP-, CD-, MC-, DAT- und Videosammlungen. Das Programm läuft auch unter Overscan und mit Großbildschirmen sowie auf dem TT. (s/w) **Video-Scancodes 2.1:** Programm zum Erstellen und Ausdrucken von Scancodes zur Programmierung von Videorecordern. (s/w) **Video-Datenbank 1.0:** Programm zum Verwalten einer Video-Sammlung. (s/w) **Berichtsheft 1.0:** Für Auszubildende, die ihr Berichtsheft mit dem Computer erstellen wollen. (s/w)

Piano-Master

Obwohl der Programmautor sein Programm Piano-Master genannt hat, dient es gleichwohl mehr dem musikalischen Anfänger zum Üben und Einstudieren von kleineren Musikstücken.

Für kompliziertere Stücke ist es schon wegen seiner eingeschränkten Möglichkeiten in der Notendarstellung und Bandbreite nicht zu gebrauchen. Irreführend ist der Programmname auch in anderer Hinsicht: Aufgrund des fehlenden Baßschlüssels ist die Notation der Noten für alle einfachen Instrumente zu gebrauchen, der Klavierspieler wird damit allerdings nur wenig anfangen können.

Die Anwendung der Programmfunktionen ist über eine Menüleiste und für die wichtigsten Arbeiten auch alternativ über die Tastatur möglich. Das ist auch notwendig, denn es zeigte sich, daß manchmal der Mausklick auf die Menüleiste einfach nicht mehr funktionierte. Leider ist ein Zugriff auf Accessories nicht möglich, und auf einem Großbildschirm ist Piano-Master nicht einsetzbar.

Notentanz

Eine Bildschirmseite in Piano-Master besteht immer aus zwei Notenzeilen, die die untere Hälfte des Bildschirmes belegen. Diese Art der Darstellung behindert allerdings den Überblick über das gesamte sich im Speicher befindliche Musikstück nicht unbeträchtlich. Die maximale Kapazität liegt bei 586 Seiten, was in etwa einer Gesamtzahl von rund 32.000 Noten entspricht. Innerhalb eines Musikstückes kann zwar seitenweise vorwärts und rückwärts geblättert werden, aber ohne die Möglichkeit, gezielt eine bestimmte Seite anspringen zu können. Möchte der Benutzer Korrekturen an einzelnen Noten innerhalb einer Seite vornehmen, so ist dies nicht möglich, denn Piano-Master bietet nur das Löschen kompletter Seiten oder aber des ganzen Stückes an. Um einzelne Noten innerhalb des Musikstückes zu ändern, müssen diese vom Ende her durch Drücken der Taste Backspace ausradiert werden. Es ist aber nicht möglich, separat auf eine innerhalb der Seite stehende Note zuzugreifen oder Noten einzufügen; der Editor erweist sich in dieser Hinsicht als nicht sehr komfortabel.

Bevor man die Noteneingabe über den Menüpunkt 'Klaviersimulation' startet, sollte man sich Gedanken über die Oktave machen, in der gearbeitet werden soll. Das Programm gestattet die Auswahl aus 8 aufeinanderfolgenden Oktaven. Diese können auch innerhalb einer Zeile gewechselt werden. Leider wird dieser Möglichkeit bei der Darstellung in keinster Weise Rechnung getragen. So kann es passieren, daß nach Beendigung eines Stücks 8 Noten 'C' nebeneinander stehen, die sich äußerlich nicht unterscheiden, aber beim Abspielen jeweils um eine volle Oktave 'auseinanderklingen'.

Zur Information wird unter den Notenlinien immer nur die zuletzt eingestellte Oktave und die aktuelle Seite mit Notenmenge angegeben, was wohl eher statistische Bedeutung besitzt. Zu einer Klaviersimulation gehört meiner Ansicht nach zumindest der Baßschlüssel, so daß auch Notenstücke über mehrere Oktaven hinweg eindeutig dargestellt werden können.

Plazierung der Noten

Die Noteneingabe selbst erfolgt über die Tastatur, wobei den Noten nicht die entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur zugeordnet sind. Für die Eingabe wird die mittlere Buchstabenreihe der Tastatur benutzt und einige Buchstaben in der nächsthöheren Ebene für die Halbtöne. Eine eingeblendete Klaviertastatur (zumindest der relevante Teil hiervon) mit den entsprechenden Belegungen unterstützen die Eingabe.

Haltebögen

Alle Noten erscheinen auf dem Notenblatt in der für Viertelnoten üblichen Notation – allerdings ohne Hals. Halbtöne, die auf dem Klavier den schwarzen Tasten entsprechen, werden mit dem vorgestell-

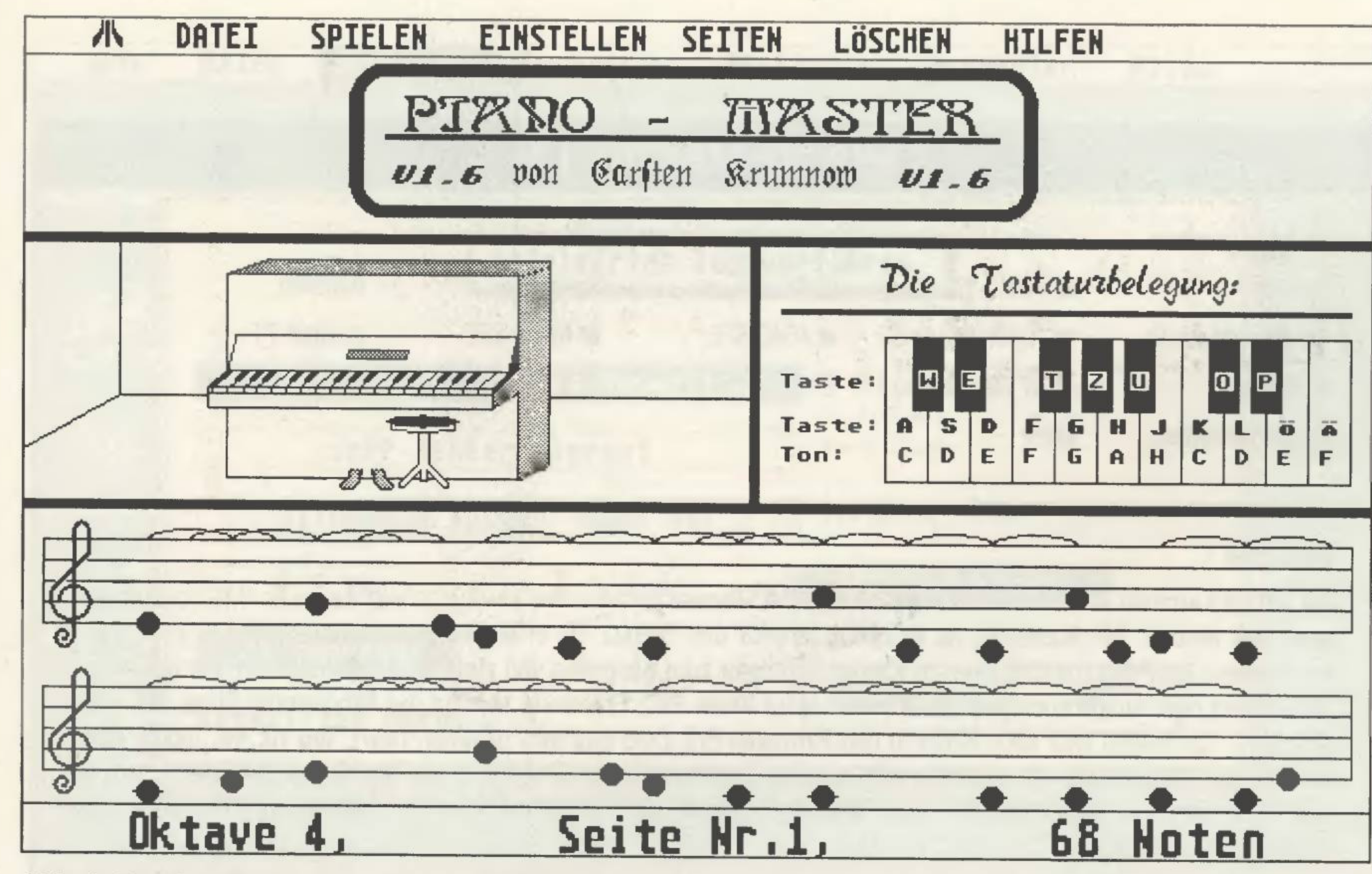


Abb. 1: Der Arbeitsbereich von Piano-Master erstreckt sich auf die untere Hälfte des Bildschirmes.

ten Kreuz der Tonerhöhung versehen, Halbtonerniedrigungen werden auf diese Art umgangen. Die Eingabe verschiedener Notenlängen ist optisch nicht vorgesehen. Man kann sich allerdings behelfen, indem man Haltebögen setzt, was zu einer entsprechenden Verlängerung eines Tones führt. Mit diesen Bögen werden auch Pausen simuliert. Das sich ergebende Gesamtbild ist sehr unüblich und entsprechend schwer zu 'lesen'.

Play it again, Sam

Ein wesentlicher Punkt des Programms ist natürlich die Möglichkeit zum Abspielen der eingegebenen Musikstücke. Neben der kompletten Melodie ist auch das Abspielen einzelner Seiten vorgesehen. Optional kann eine Tonleiter oder noch einmal die Titelmelodie abgespielt werden. Unter dem Menüpunkt Datei finden sich die üblichen Funktionen zum Laden und Speichern von Musikstücken.

Tuning

Für das Abspielen der Musikstücke gibt es eine ganze Reihe von Parametern, die eingestellt werden können und das Hörerlebnis in weitem Rahmen beeinflussen. Eine Übersicht über alle aktuellen Parameter wird über den Menüpunkt 'Status anzeigen' gewährt. Wichtige Option ist das 'Oktaven-Tuning'. Der musikalische Name für diesen Vorgang ist der der Transposition. Allerdings ist nur das Transponieren des Musikstücks um volle Oktaven nach oben bzw. nach unten möglich.

Kurvenreich

Sehr einfach lassen sich die Lautstärke und die Dauer der Töne manipulieren. Die Dauer ist in Schritten von 1/50stel Sekunde variierbar; es kann eine Verzögerung von maximal 10 Sekunden erreicht werden. Schwieriger wird es mit der Veränderung der Hüllkurven. Hüllkurven sind Klangkurven, die den zeitlichen Klangablauf dominieren.

Der Umgang mit den Hüllkurven erfordert etwas Erfahrung, um optimale Klänge zu erzeugen. Aber hier kann man mit den verschiedenen Einstellungen einfach etwas experimentieren. Verändert werden kann hierbei die Form der Hüllkurve. Im Angebot stehen verschiedene lineare Modi, steigend oder fallend, sprunghaft laut oder mehr haltend. Sägezahn- und Dreieckshüllkurven sind mit steigendem oder fallendem Beginn wählbar. Die Hüllkurvenstreckung läßt sich innerhalb eines Bereiches von 1 bis etwa 65.000 einstellen. Man sollte im allgemeinen eine Streckung wählen, die der Form der Hüllkurve angepaßt ist. Alle Parameter können schließlich auf Diskette dauerhaft gesichert werden.



Abb. 2: Die Hüllkurvenform läßt sich in Piano-Master in 8 Stufen einstellen.

Notendruck

An Druckmöglichkeiten sieht das Programm nur das einfache Drucken einzelner Seiten vor. Diese werden zudem im Querformat in einem übergroßen Format ausgegeben, so daß ein komplettes Musikstück nur mit enormer Papierverschwendung auszugeben ist.

Weiterhin seien vielleicht noch die Möglichkeiten erwähnt, Dateien auf dem Massenspeicher zu löschen, den noch vorhandenen freien Speicherplatz im RAM und auf dem Laufwerk anzuzeigen und ein solches auszuwählen. Besitzt man eine Harddisk, so ist man mit dieser Option auf die Partitionen C, D und E beschränkt. Aber natürlich funktioniert die Dateiauswahl mittels der File-Selector-Box auch ohne den Umweg über die vorherige Laufwerksbestimmung, die mehr dem Komfort als der Funktionalität dient. Genauso überflüssig wie die eben genannte Möglichkeit erscheint mir der Moduswechsel zu sein, der es ermöglicht, auch auf einem invertierten Bildschirm zu arbeiten.

Das Programm verfügt weiterhin über ein Hilfsmenü mit zwei Unterpunkten. Piano-Master läßt sich aber auch ohne Anleitung in kürzester Zeit bedienen.

Fazit

Ein Programm für musikalische Anfänger, an dem man noch vieles verbessern könnte und das nicht ganz dem Anspruch gerecht wird, der für mich im Titel impliziert ist. Gut gelungen ist die Gestaltung der Titelseite, wobei allerdings eine gewisse Verspieltheit und damit eine Einschränkung der Notendarstellungsmöglichkeit gegeben ist. Der Zugriff auf die Hüllkurven ist ebenfalls ausführlich, paßt aber nicht unbedingt zu den eher eingeschränkten Möglichkeiten des Editierens von Noten. ep/kuw

Piano-Master 1.6

Programmautor:	Carsten Krummnow, Geschwister-Scholl-Str. 23, 5450 Neuwied			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J219

1st IMG: Es können Bilder im PI3, PAC, DOO und IMG-Format geladen und ein Ausschnitt davon im IMG-Format gespeichert werden. Als Accessory ist es besonders für den Einsatz mit einer Textverarbeitung geeignet. (s/w) **Piano-Master:** Das Programm ist eine Art Klavier-Simulator zum Abspielen von einfachen Musikstücken, die nachträglich editiert oder ausgedruckt werden können. (s/w) **Show PIC:** Erweiterte Version des Programms Show PAC von Disk J147. Es werden jetzt auch Bilder in den Formaten PI3, DOO und IMG geladen. (s/w). **Top 10:** Mit Top 10 können Sie die Plazierungen der aktuellen Hits aus den Charts verfolgen. Es können die Top 10 aus den USA, England und Deutschland verwaltet werden. (s/w) **Tototip:** Die ideale Hilfe für Toto-Spieler (11er-Wette) zum Ausfüllen und Auswerten von normalen Spielscheinen. (s/w)

Brainwave

Brainwave, von der Redaktion zum Programm der Saison Winter 91/92 gewählt, ist ein universell einsetzbares Lernprogramm, das sich auf viele Sachgebiete anpassen läßt und somit nicht nur als Vokabellernhilfe, sondern auch als Trainer für komplexere Aufgabenstellungen geeignet ist.

Das Programm legt beim Erstellen des Fragenkataloges Wert auf Flexibilität und Fehlertoleranz im Hinblick auf das spätere Beantworten der Fragen. Schon beim Einrichten der Datenbasis kann der Anwender bestimmen, bis zu welchem Grad eine Frage beantwortet sein muß, damit diese als richtig gewertet wird. Somit weicht Brainwave von den üblichen starren Lernmechanismen ab, die von Lernprogrammen üblicherweise verwendet werden.

Die Bedienung des Programmes geschieht entweder über die gewohnte Menüleiste oder über eine Reihe von Icons, die durch Doppelklick mit der Maustaste oder durch Ziehen auf andere Objekte aktiviert werden. Wichtige Funktionen lassen sich zudem auch über die Tastatur bedienen. Das Verschieben von Icons geschieht manchmal etwas ungewohnt, so muß man zum Beispiel das Drucker-Icon zum Drucken auf das Textfenster schieben. Der logische Ablauf wäre hier ein Ziehen des Textes auf ein Drucker-Icon gewesen.

Lauffähig ist Brainwave nur im Monochrom-Modus. Da die Fenster aber unabhängig von der Bildschirmauflösung programmiert sind, arbeitet das Programm zum Beispiel mit einer Mega-Screen-Karte zusammen und mit kleinen Einschränkungen auch auf einem Großbildschirm.

Karteikarte

Die Basis aller Fragen und Antworten ist das Prinzip einer Karteikarte. Das Programm differenziert nach den folgenden drei Karten- bzw. Fragetypen: Textfragen, Multiple-Choice- und Bildfragen, wobei die Bildfragen quasi Textfragen mit hinterlegtem Bild sind. Diesen drei Typen wird jeweils ein eigener Dateityp zugeordnet.

Bei der Eingabe ist es prinzipiell immer möglich, zusätzliche Eingaben an eine bereits bestehende Datei anzufügen oder eine neue zu eröffnen. Für die entsprechende Auswahl ist der 'Bearbeitungsmodus' zuständig, wobei man im Falle einer neuen Datei den Punkt 'eingeladene Datei bearbeiten' auswählen muß, was vom Namen her etwas mißverständlich ausgedrückt ist.

Der Aufbau der Karteikarten und die Darstellung sind abhängig vom jeweiligen Fragetyp. Text- sowie Bildkarten bieten Eingabemöglichkeiten für die Frage, die Antwort und Hilfswörter. Die Frage kann hierbei aus zwei (Bild) oder drei Zeilen bestehen. Ähnliche Dimensionen gelten für die beiden anderen Fragen, wobei die Bildfragen immer etwas weniger Platz für den Text bereitstellen, was aber verständlich ist, wenn man bedenkt, daß die Eingabebox kleiner sein muß, um dem dargestellten Bild genügend Platz zu überlassen.

Hätten Sie's gewußt?

In den Antwortzeilen besteht die Option, durch die Eingabe mehrerer durch Kommata getrennter Antworten Alternativen bei der Beantwortung zuzulassen. Innerhalb des Testverfahrens kann die Zahl der Antworten festgelegt werden, die von Fall zu Fall notwendig ist, damit eine Frage als richtig beantwortet gilt.

Hat man häufig wiederkehrende Texte bzw. Wörter einzugeben, so kann man diese auf die Funktionstasten F6 bis F10 legen und durch Kombination mit der Taste 'Alternate' in die Kartenfelder einfließen lassen. Ein 'Sonderbutton' eröffnet eine kleine Box mit Sonderzeichen, wie zum Beispiel den ausländischen Akzentschreibweisen und weiteren Symbolen. Per Mausklick werden diese Zeichen dann in den Text übertragen. Beim Testen von Brainwave funktionierte das leider nicht immer so wie vom Autor beschrie-

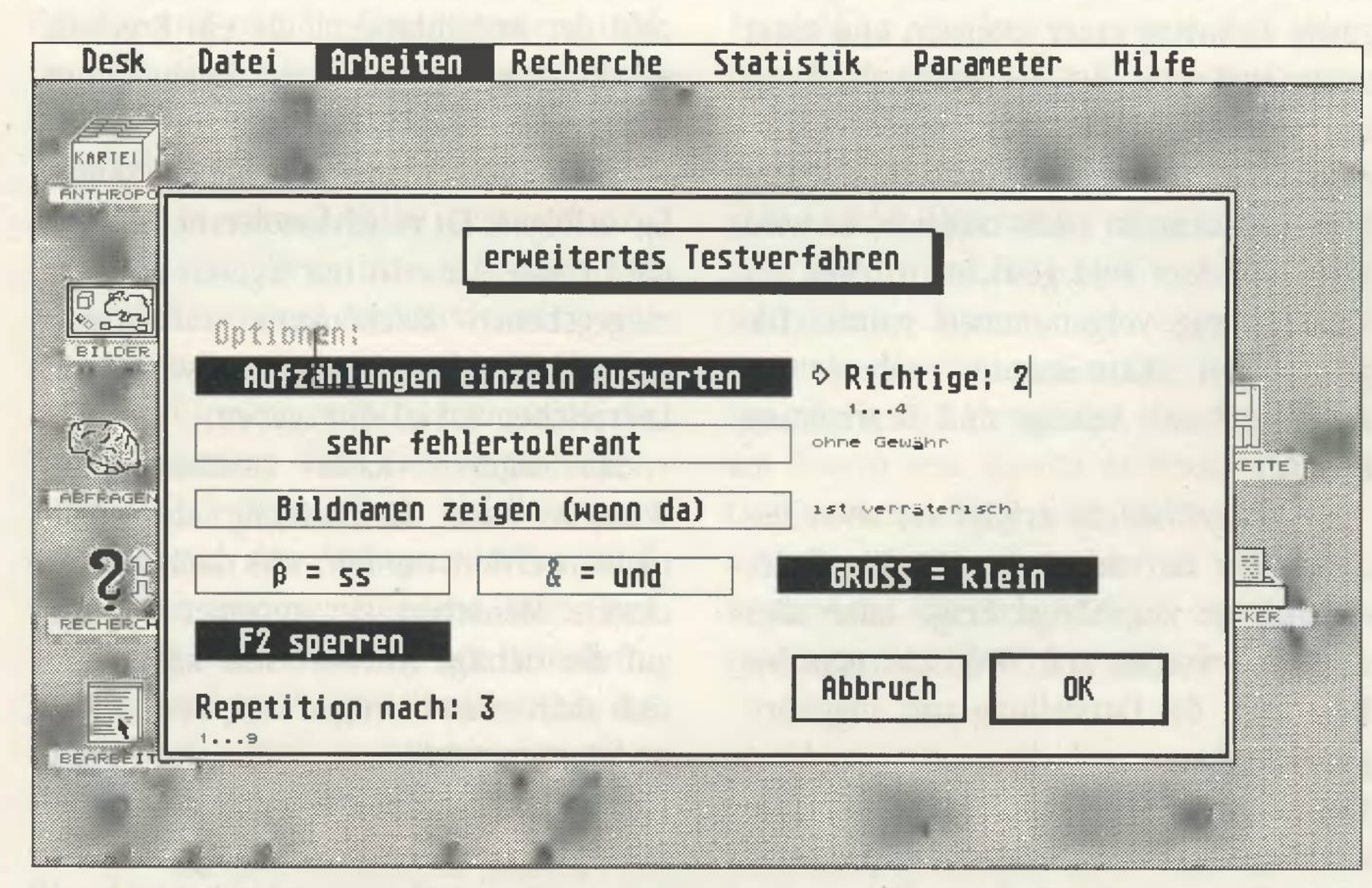


Abb. 1: Die von Brainwave erlaubten erweiterten Testverfahren sichern eine große Fexibilität.

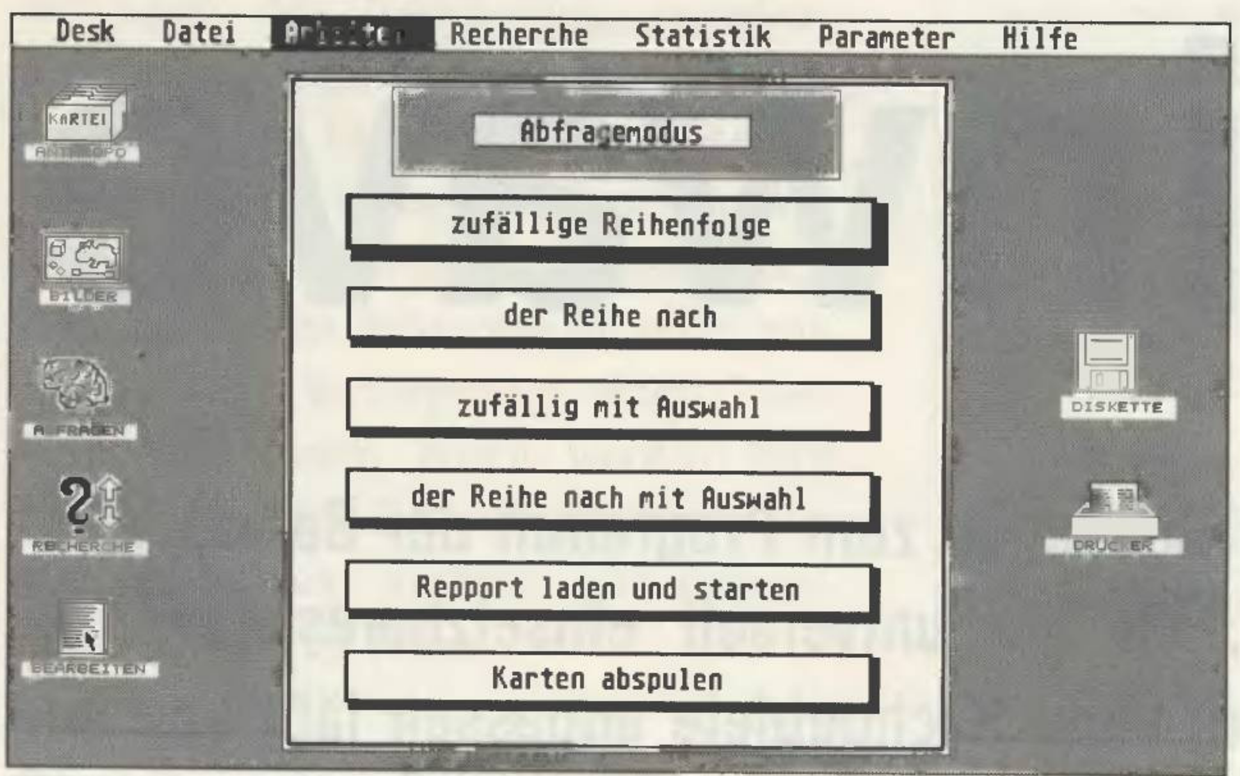


Abb. 2:
Verschiedene Abfragemodi unterstützen das effektive Lernen.

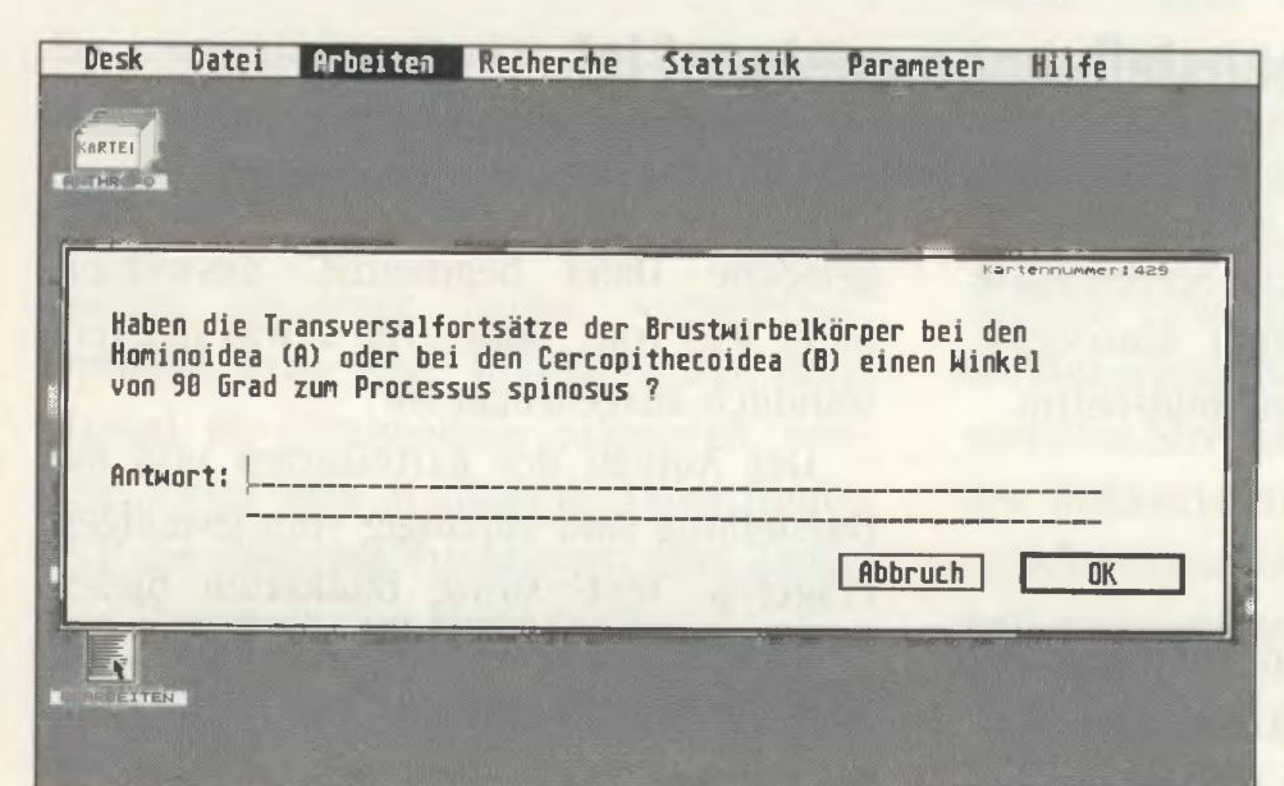


Abb. 3:
Selbst komplexe Fragestellungen lassen sich mit Brainwave leicht erlernen.

ben. Dieser gibt dann aber in der Anleitung selbst zu, daß diese Funktion noch nicht sauber arbeitet und wohl beim nächsten Update überarbeitet wird.

Neben dem schrittweise Vorwärts- und Rückwärtsblättern ist es auch möglich, an jede beliebige Stelle der Datei zu springen. Die erste und die letzte Karte werden als Sonderfall behandelt.

Multiple-Choice

Die dem Multiple-Choice-Verfahren zugeordnete Karteikarte sieht naturgemäß etwas anders aus. Neben der obligatorischen Frage ist hier Platz für vier weitere Antworten. Diese müssen sich nicht gegenseitig ausschließen – man kann sich jede beliebige Kombination durch Markieren eines entsprechenden Buttons als richtig bewerten lassen. Bei allen Karteneingaben und -änderungen kann zusätzlich gelöscht und gespeichert werden.

Überblick

Da die einzelnen Karteikarten nur eine schlechte Übersicht über die gesamte eingeladene Datenmenge liefern, steht die Fragedatei auch als Liste zur Verfügung. Hierbei werden generell alle vorhandenen Daten, also auch die Antworten angezeigt.

Eine Sortiermöglichkeit nach den Fragen erhöht den Überblick über den Karteikasten. Neben dem manuellen Suchen in einer sortierten Liste kann man auch die umfangreichen Suchfunktionen des Programms verwenden. Es wird unterschieden zwischen dem Suchen auf Feldern und dem Suchen nach Begriffen sowie zwischen einer internen und einer externen Suche. Bei der Feldsuche kann in der Suchmaske nach beliebigen Strings eines Feldes geforscht werden. Eine Kombinationssuche ist nicht möglich, es wird immer in dem Feld gesucht, in dem der erste Eintrag vorgenommen wurde. Die gefundenen Karteikarten stehen anschließend zur Anzeige und Bearbeitung bereit.

Die Begriffssuche erfolgt auf allen Feldern. Hier hat der Anwender die Wahl, ob nur die zugehörige Frage oder alles angezeigt werden soll. Wünscht man bei Bildfragen die Darstellung von zugehörigen Grafiken, muß dies extra markiert werden. Das Suchergebnis ist optional auf dem Drucker oder in eine Datei protokollierbar.

Die externe Suche setzt voraus, daß zuvor mittels der Funktion 'lokalisieren' eine Bestimmung der in Frage kommenden Dateien auf allen Laufwerken vorgenommen wurde. Frage-Dateien und Bildnamen werden inklusive Pfad innerhalb eines 'Directory-Cache' gespeichert. Vor der externen Suche können dann innerhalb dieses Cache Dateien für die Suche selektiert werden. Die gefundenen Bilddateien sind in einer separaten Liste darstellbar. Aus dem Cache sind diejenigen Bilder (Image-Format) entfernbar, die für die Bildschirmdarstellung zu groß wären. Statt als Liste kann man sich auch für die Anzeige der Bilder innerhalb einer Diashow entscheiden. Bei allen Ausgaben ist immer auch die Option einer Druckerausgabe verfügbar. Noch nicht angesprochen wurde die Fähigkeit zum Suchen und Ersetzen. Sie ist so aufgebaut, wie von Textverarbeitungsprogrammen her gewohnt. Die Suche geht flott vonstatten, und das Ersetzen erfolgt global ohne weitere Nachfrage.

Prüfungsvorbereitung

Die Überprüfung der Kenntnisse ist eine wichtige Aufgabe einer solchen lern- und wissensorientierten Datenbank. Vor der eigentlichen Abfrage sollte man auf jeden Fall die Bedingungen festlegen, unter denen man gerne überprüft werden möchte. Diese haben auch etwas mit der Lernökonomie zu tun. Sind in den Antworten Aufzählungen vorhanden, so ist festzulegen, ob diese einzeln ausgewertet werden sollen, ebenso wie die Gesamtzahl der Aufzählungen, die ein Ergebnis erbringen muß, um als richtig anerkannt zu werden. Das Abfragen kann fehlertolerant oder computerspezifisch 'pingelig' erfolgen. Ist es fehlertolerant, so muß die richtige Antwort nur irgendwo in der eingegebenen Zeichenkette auftauchen, andernfalls sollte man sich vorsehen, ein Leerzeichen zuviel einzugeben.

Bei Bildern kann zusätzlich der Wunsch nach Einblendung des Bildnamens erfüllt werden, was natürlich für clevere Menschen ein enormer Hinweis auf die richtige Antwort sein kann. Wer sich aber selbst betrügen will, der darf eine Schummel-Option einbauen. Diese blendet innerhalb des Fragemodus bei Betätigen von Alt-F2 die richtige Antwort ein.

Ein Lernen ohne mehrmalige Wiederholung, insbesondere der nicht gewußten Fragen, ist nicht sehr sinnvoll. Das Programm läßt daher die Eingabe einer Wiederholungszahl zu. Diese erlaubt ein Wiederholen der falsch oder nicht beantworteten Fragen nach ein bis neun weiteren Fragen. Als kleinere Hilfen kann man schließlich noch die Unterscheidung nach Groß- und Kleinschreibung abschalten und Doppel-s für 'ß' und das '&'-Symbol für 'und' zulassen.

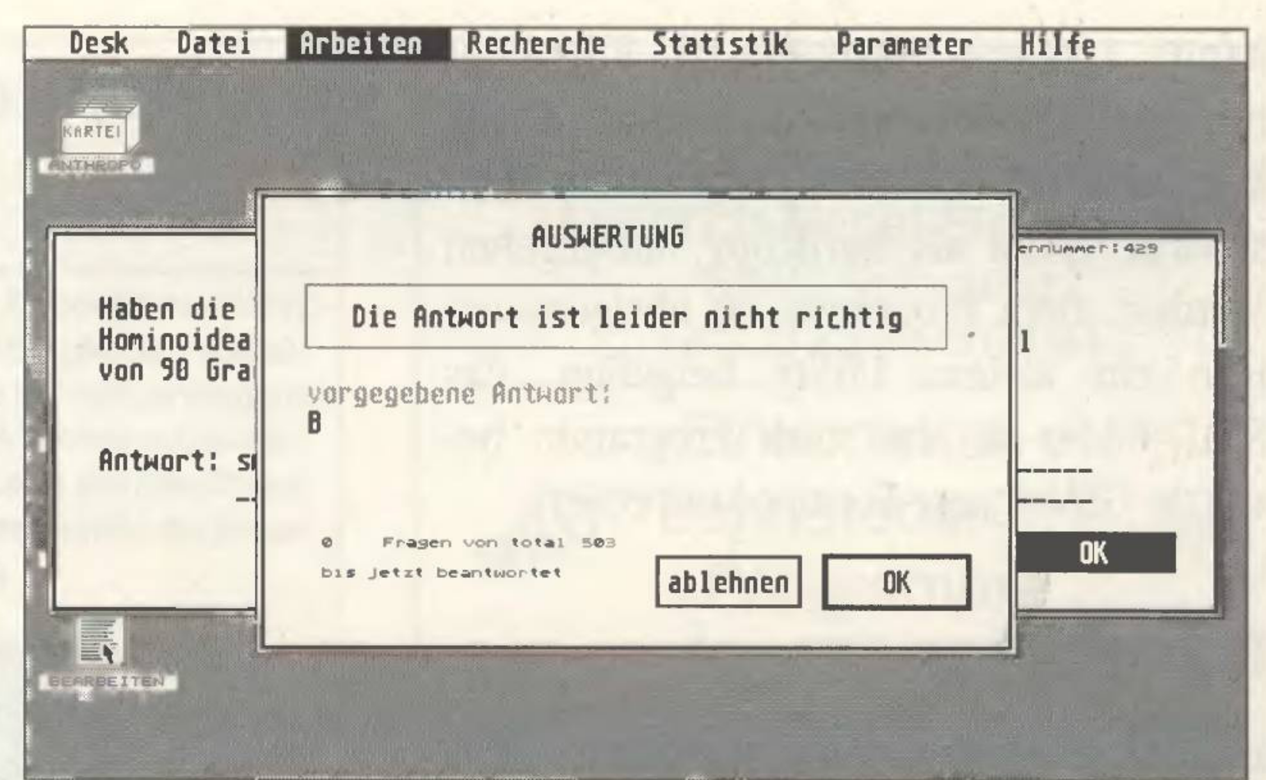


Abb. 4: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen...

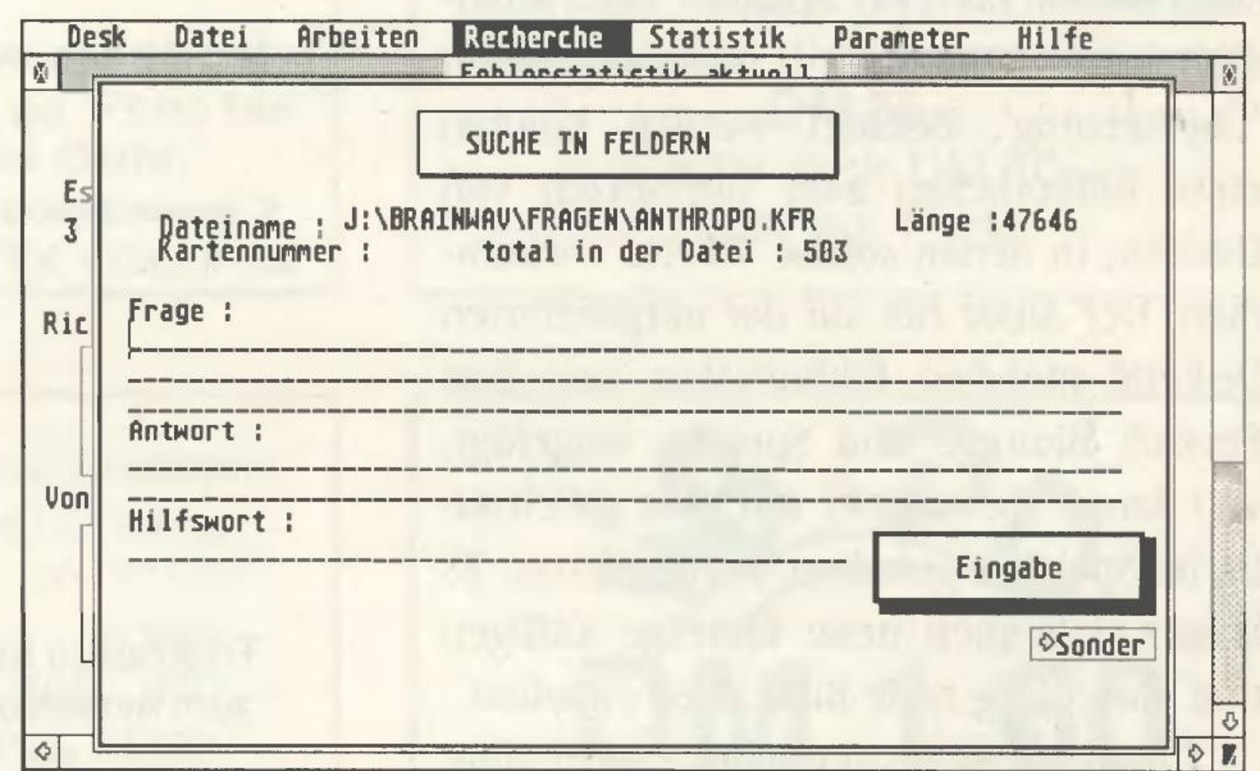


Abb. 5: In den Feldern einer Fragedatei kann auch gesucht werden.

Prüfung

Vor der ersten Frage steht die Festlegung des gewünschten Abfragemodus. Die einfachste Möglichkeit ist bezeichnet mit 'der Reihe nach'. Hier werden die Fragen in der Reihenfolge gestellt, wie sie im Speicher stehen. Als Alternative hierzu ist eine zufällige Abfolge der Fragen vorgesehen. Ein Zufallsgenerator steuert dann die Fragenabfolge.

Vielleicht möchte man aber nur nach speziellen Themen oder bestimmten Begriffsgruppen gefragt werden. Das Programm gestattet für den Abfragemodus eine Festlegung von maximal drei Themen oder Begriffen, die dann der Vorauswahl zugrundegelegt werden. Auch hier bestehen wieder die gleichen Möglichkeiten der Abfolge, wie eben besprochen. Wurde von einer früheren Abfrage-Situation ein Fehlerreport gespeichert, so kann dieser geladen werden und als Fragekatalog dienen. Das Abspeichern eines solchen Kataloges geschieht automatisch, wenn es im Parametermenü so vorgesehen war. Im Katalog sind nur die Fragenummern und das aktuelle Datum gespeichert, man benötigt also auf jeden Fall die ursprüngliche Fragendatei.

Hat man einmal keine Lust auf eine Prüfung, dann kann man sich auch alle Karten inklusive der Antworten noch einmal zeigen lassen, indem man den Punkt 'Karten abspulen' wählt. Hier wird die richtige Antwort aber erst eingeblendet, wenn auf die Return-Taste gedrückt wurde. Während des Abfragens selbst wird man durch zwei verschiedene Töne über den Erfolg bzw. Mißerfolg der Bemühungen unterrichtet. Es besteht daraufhin die Möglichkeit, dies zu akzeptieren oder aber abzulehnen. Beim Ablehnen wird der Punkt als richtig beantwortet gezählt. Dies kann durchaus vorkommen, wenn ein Probant eine fehlertolerantere Beantwortung vorzieht, als es dieses Programm zu bieten in der Lage ist. Das Tonsignal kann übrigens innerhalb des Parameter-Menüs abgeschaltet werden.

Statistik

Die Statistik gibt Auskunft über den momentanen Lernerfolg und damit über die Fortschritte, die beim Lernen erzielt wurden. Nach Ablauf einer Sitzung muß man sich entscheiden, ob eine Fehlergrafik eingeblendet, die falschen Antworten aufgelistet oder aber beides ausgegeben werden soll. In der Fehlergrafik wird durch schraffierte Boxen und eingeblendete Prozente die Zahl der richtigen Antworten relativ zur Menge der aktuell gestellten Fragen und absolut in Bezug auf die Gesamtmenge dargestellt. Die Statistik der aktuellen Datei oder einer zu ladenden Reportdatei läßt sich jederzeit separat aus einem eigenen Menü heraus aufrufen.

Output

Neben dem normalen Abspeichern (wobei im Parametermenü für das automatische Erstellen einer Backup-Datei gesorgt werden kann), gibt es die Möglichkeit, die Daten in ihrer Gesamtheit oder Teile hiervon zu exportieren. Die Dialogbox zum Exportieren bietet umfangreiche Auswahlmöglichkeiten. Es lassen sich Frage, Antwort und Hilfszeile separat oder in jeder Kombination exportieren. Zwischen den Ausgaben läßt sich eine Leerzeile einfügen.

Fragen lassen sich auch auflösen, das heißt, sie werden von ihren Antworten getrennt und können somit einzeln sortiert und in separaten Dateien gespeichert werden. Weiter ist es beim Speichern von Bildfragen möglich, den Bildpfad mit zu übernehmen.

Beim Ausdrucken von Fragen muß grundsätzlich darüber entschieden werden, ob nur eine Liste oder ob die Karten gedruckt werden sollen. Entscheidet man sich für die Ausgabe von Karten, so erhält man einen Grafikdruck der Karteikarte. Es ist auch möglich, eine Reihe von Karteikarten mit fortlaufenden Nummern hintereinander zu drucken. Bildfragen werden nur als Liste gedruckt, wobei optional ein verkleinerter Ausdruck des zugeordneten Bildes hinzugefügt werden

kann. Letzteres funktioniert allerdings nur auf einem Epson-kompatiblen Drukker. Natürlich können Einzelbilder auch separat, quasi als Hardcopy, ausgegeben werden. Dem Programm ist übrigens extern ein kleines Utility beigefügt, das STAD-Bilder in das vom Programm benutzte GEM-Image-Format konvertiert.

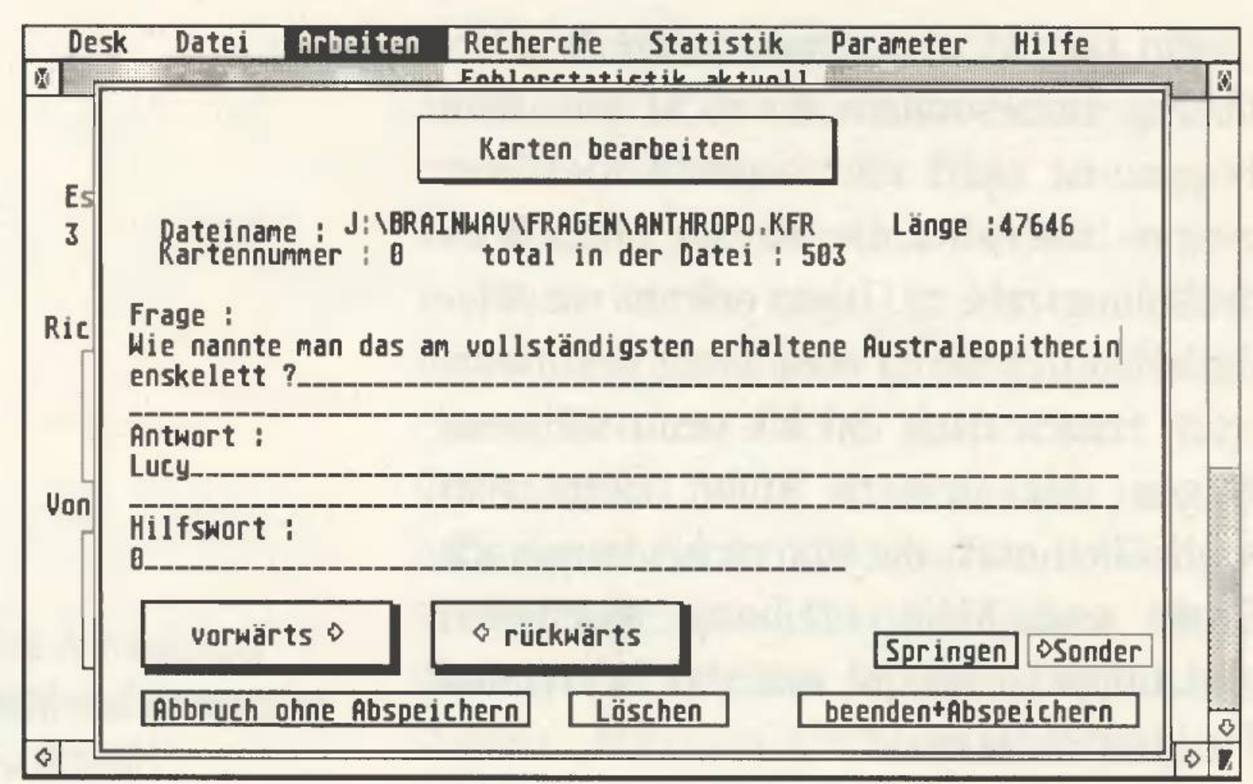


Abb. 6:
Der Karteneditor ist einfach und effektiv.

Dolmetscher

Brainwave gestattet das Einladen eines Fremdwörterlexikons. In der Anzeige besteht dieses aus zwei Spalten: der Fremdwortspalte und der nebenstehenden 'Übersetzung'. Benutzt werden können diese Bibliotheken zum Übersetzen von Dateien, in denen solche Wörter vorkommen. Der Autor hat auf der mitgelieferten Diskette mehrere Bibliotheken aus dem Bereich Biologie und Sprache beigefügt, von denen aber immer nur eine gleichzeitig im Speicher gehalten werden kann. Es lassen sich auch neue Einträge anfügen und eine völlig neue Bibliothek erstellen.

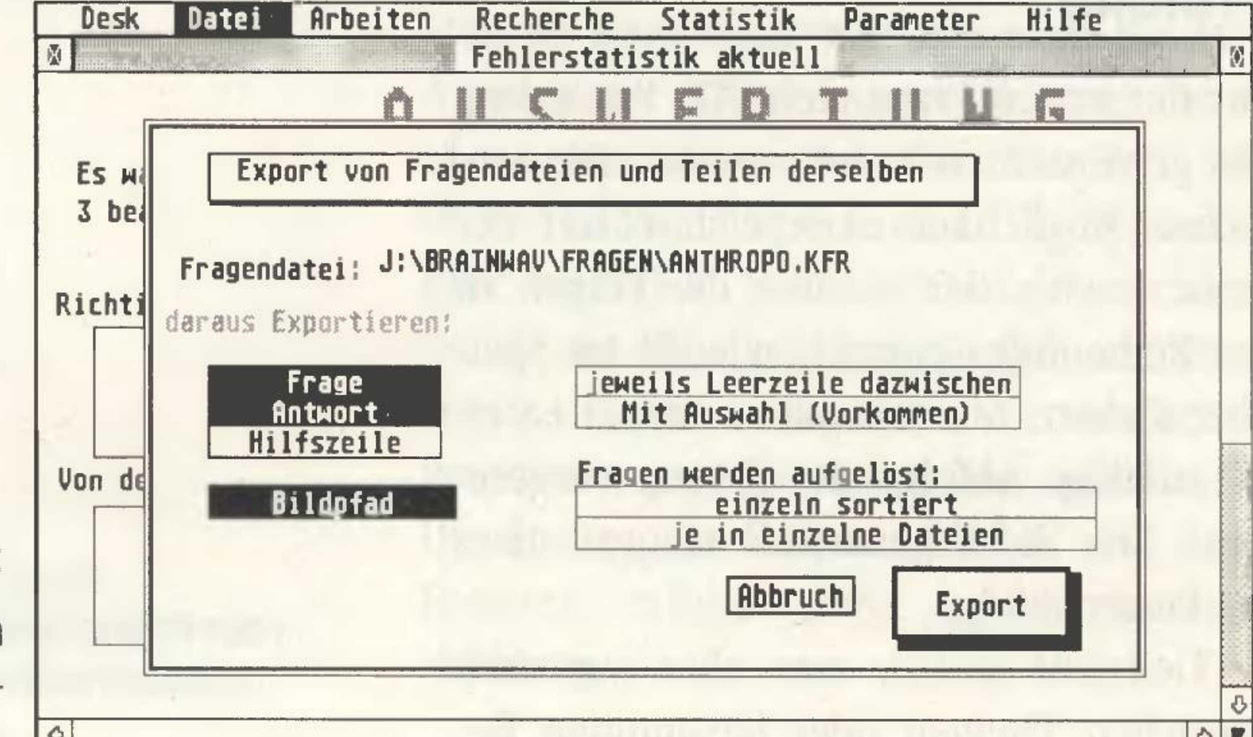


Abb. 7:
Fragedateien lassen sich auch komfortabel exportieren.

Für die Übersetzung gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder benutzt man die aktuelle im Speicher befindliche Fragendatei oder man übersetzt eine externe Datei. Beide Funktionen schreiben ihr Ergebnis in eine Datei, deren Namen vorher abgefragt wird. Das Ergebnis ist nicht immer sinnvoll und hängt vom Dateityp ab. Insbesondere Fremdsprachenübersetzungen sind problematisch, weil kurze Wörter auch in Wörtern an Stellen auftauchen können, an denen sie keinen Sinn ergeben. Innerhalb einer geladenen Fremdwörterdatei kann gesucht und sortiert werden. Sortierkriterien können sowohl die Fremdwörter als auch die übersetzten Begriffe sein.

Sonstiges

Brainwave verfügt über zwei kleine Hilfsfunktionen. Die eine wird mit Alt-F4 aufgerufen und informiert über Fragedatei, Pfad, RAM-Speicher, Kartenzahl, Tastenaufrufe und Texte auf den Funktionstasten. Die zweite gibt, falls aktiviert, bei bestimmten Programmpunkten kurze Informationen, Tips und Hinweise über die Funktionsweise.

Die Parameter des Programms, von denen oben einige angesprochen wurden, können abgespeichert und logischerweise auch wieder eingeladen werden. Wem der Desktop von Brainwave dank vieler geöffneter Fenster und verschobener Icons zu unübersichtlich geworden ist, der ist sicher für die Funktion 'aufräumen' dankbar, die den Desktop wieder in den Startzustand versetzt.

Die Interessen des Autors liegen eindeutig auf dem Gebiet der Biologie und somit bezieht sich der im Umfang enthaltene Fragenkatalog auch nur auf dieses Sachgebiet.

Fazit

Ein für den PD-Bereich hervorragendes Programm mit intelligenten Eigenschaften, das für viele Lernende im Schul-, Universitäts- und Arbeitsbereich eine willkommene Hilfe und Bereicherung sein wird. Auch der Aufbau des Programms und die Funktionsweise der einzelnen Funktionen wirken sehr durchdacht. ep/kuw

Brainwave V1.0

Programmautor:	Christian Zuppinger, Bühlrainstraße, CH-8460 Marthalen, Schweiz			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J201

Brainwave 1.0: Mit Brainwave bekommen Sie ein umfangreiches Lernprogramm für Sachfragen von Christian Zuppinger aus der Schweiz. Es stehen drei Fragetypen zur Auswahl: Einfache Textfragen, Multiple-Choice-Fragen und schließlich Bildfragen, d.h. zu jeder Frage kann zusätzlich ein Bild angezeigt werden. Das Programm ist unter GEM geschrieben und mit einer sauberen Oberfläche versehen. Auf der Diskette befinden sich viele Fragen aus der Biologie und der Chemie sowie eine rund 30 KByte lange Anleitung. (s/w)

X-Form professional

Das papierlose Büro war lange Zeit eine Vision, die viele durch die zunehmende Verbreitung von Computern für eine zukünftige Realität hielten. Die Praxis hat jedoch gezeigt, daß durch den Computer der Papierstapel auf dem Schreibtisch eher noch zunimmt.

Heute sind 'erfahrene' Computer-Anwender der Ansicht, daß es Verwaltungsaufgaben gibt, für die der Computer nicht geeignet ist. Sieht man einmal vom Verwaltungsakt des Bleistift-Anspitzens ab, so wird insbesondere das Bedrucken und Ausfüllen von Formularen hier immer wieder als Beispiel angeführt. Auf den ersten Blick scheint dies zu stimmen. Mit den gängigen Textverarbeitungsprogrammen ist es kaum möglich, Masken so genau zu definieren und zu positionieren, daß alles exakt paßt. Abhilfe schaffen oftmals speziell für jeden Formulartyp geschriebene Programme. Da es jedoch bereits im täglichen Leben eine Unzahl von Formularen gibt, die noch dazu andauernd umgestaltet werden, erscheint diese Lösung mehr als ineffizient.

Die Lösung

Für den Atari ST/TT gibt es nun mit 'X-Form Professional' eine Lösung für dieses Problem. Es handelt sich um einen Formular-Editor, der flexibel genug ist, um alle bekannten Formulartypen bedrucken zu können, und zudem noch eine äußerst komfortable Benutzeroberfläche aufweist.

Benedikt Stratmann, der Entwickler von X-Form Professional, sollte den Lesern des Atari Journals nicht ganz unbekannt sein, denn in der Oktober-Ausgabe wurde die PD-Version von X-Form Professional, genannt 'ST Formular' (Diskette J193), zum Programm der Saison gewählt. Die jetzt erhältliche kommerzielle Version bietet gegenüber dem PD-Programm eine Reihe von neuen und zusätzlichen Funktionen, beispielsweise eine vollwertige Datenbank-Schnittstelle.

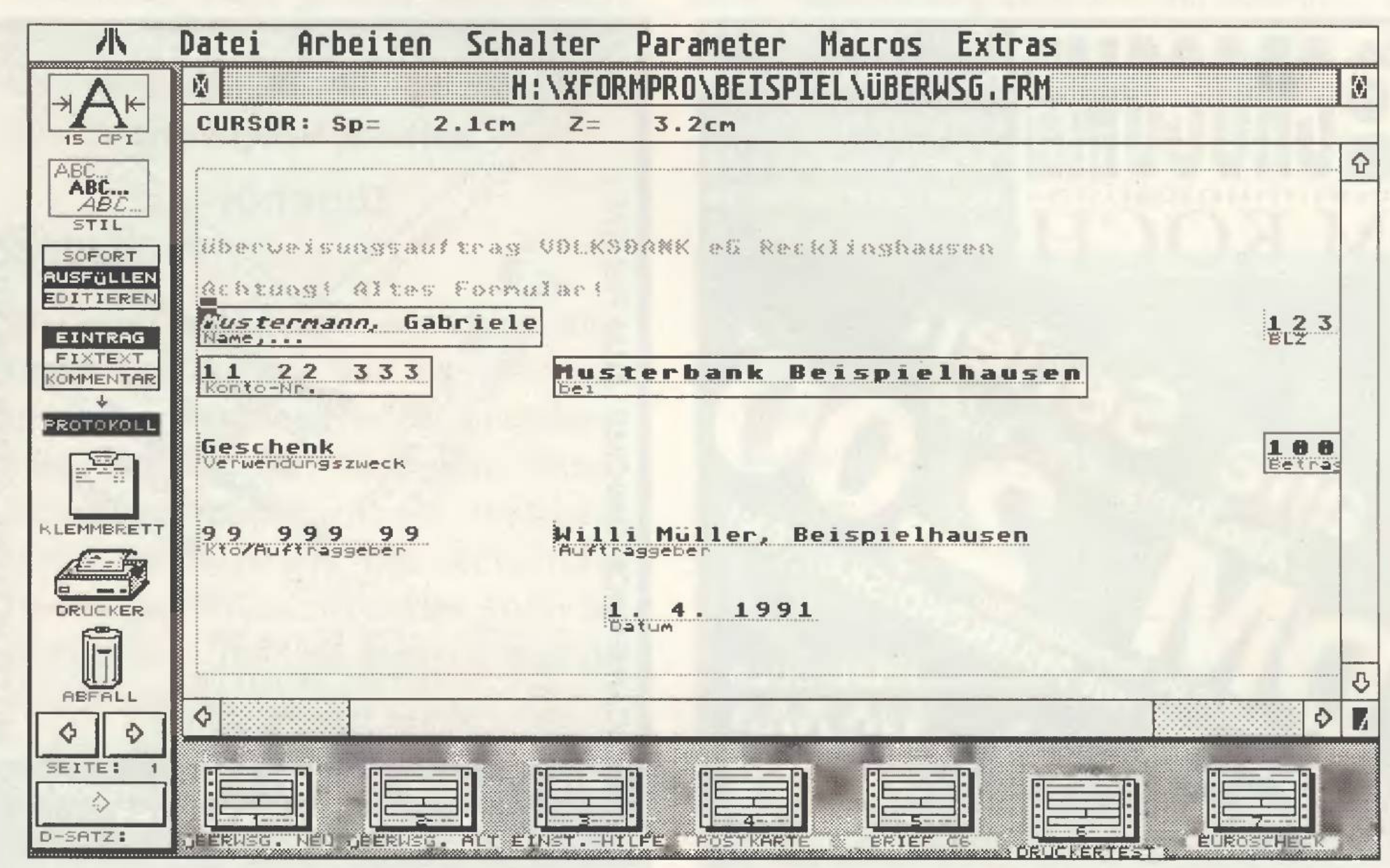


Abb. 1: Ein 'Muster'-Formular, erstellt mit X-Form Professional.

Die Idee

Da die verschiedenen Formulare sich in Form, Größe und Aussehen sehr unterscheiden und X-Form Professional trotzdem mit den unterschiedlichsten Vorlagen zurechtkommen soll, muß das Programm zum einen flexibel bei der Eingabe der Formularbeschreibung sein, trotzdem aber auch leicht zu bedienen, um den an die gute alte Schreibmaschine gewöhnten Anwender nicht gleich abzuschrecken. Benedikt Stratmann hat sich hier eine zwar naheliegende, aber sicherlich recht aufwendig zu programmierende Lösung einfallen lassen. Es ist nämlich möglich, den Drucker von X-Form aus wie eine Schreibmaschine zu benutzen und ein Formular völlig interaktiv auszufüllen. Nun werden Sie sich fragen, wo der Vorteil gegenüber der 'echten' Schreibmaschine liegt. Ganz einfach: X-Form merkt sich die Positionen der einzelnen Formular-Felder und stellt diese auf dem Bildschirm als Formularmaske zur Verfügung. Will man danach den gleichen Formulartyp nochmals ausfüllen, so muß man lediglich die Daten in die einzelnen Felder der Bildschirmmaske schreiben. X-Form sorgt dann dafür, daß alles an die richtige Stelle kommt.

Arbeitsmodi

X-Form stellt drei verschiedene Arbeitsmodi zur Verfügung. Bei dem ersten handelt es sich um den eben angedeuteten 'Sofortdruck'-Modus. Mit den Pfeiltasten steuert man hier den Cursor auf dem Bildschirm und gleichzeitig den Druckkopf über das in den Drucker eingespannte Formular. Die genaue Positionierung des Druckkopfes ist

kein Problem, und auch die Druckwegoptimierung moderner Geräte, die eine horizontale Bewegung des Druckkopfes ohne das Drucken von Zeichen verhindert, bereitet nur geringe Unannehmlichkeiten. Man kann anhand des Zeilenlineals – üblicherweise an der Andruckrollen-Führung des Druckers angebracht – leicht die horizontale Position eines Formularfeldes ablesen und im Formulareditor einstellen. Im Prinzip zeigt man X-Form im Sofortdruck-Modus also, wo welche Felder sind. In der Bildschirmmaske wird dann zusätzlich noch festgelegt, um was für ein Feld es sich handelt und wie der Inhalt gedruckt werden soll. Wir kommen darauf gleich noch genauer zu sprechen.

Der zweite Arbeitsmodus, 'Editier'-Modus genannt, ist vor allem für Besitzer von Laserdruckern interessant. Da letztere natürlich nicht über einen Druckkopf verfügen, kann man bei ihnen auch nicht interaktiv die Formular-Struktur eingeben. Deshalb bleibt hier nichts anderes übrig, als die Positionen der einzelnen Formularfelder mit einem Lineal genau auszumessen und X-Form mitzuteilen. Die gesamte Bemaßung kann entweder in Millimetern, Zentimetern oder auch in Zoll erfolgen. Die Eingabe der gemessenen Formatangaben erfolgt trotz der technisch bedingten fehlenden Drucker-Kontrolle anhand der im Editor maßstabsgerecht abgebildeten Maske. Sie können den Cursor entweder mit den Pfeiltasten bewegen oder die gewünschte Position durch Eingabe der Koordinaten gezielt anspringen.

Massenprodukt

X-Form wird natürlich vor allem derjenige einsetzen, der immer wieder die gleichen Formulare auszufüllen hat. Deshalb ist es kein Problem, die einmal erstellte Maske abzuspeichern und später erneut zu verwenden, ohne alle Format-Eingaben zu wiederholen. Der dritte Arbeitsmodus dient deshalb zum Ausfüllen eines fertigen Formulars. In die einzelnen Felder werden Werte geschrieben und dann auf Kommando ausgedruckt.

Attribute

Neben der Position eines jeden Feldes kann man im Rahmen der Möglichkeiten des Druckers auch angeben, wie die in das Feld eingetragenen Daten gedruckt werden sollen. Es stehen die üblichen Schriftattribute zur Verfügung, zudem kann der Feldinhalt links-, rechtsbündig oder unformatiert ausgegeben werden.

Makros

X-Form Professional hat eine äußerst komfortable und sauber programmierte GEM-

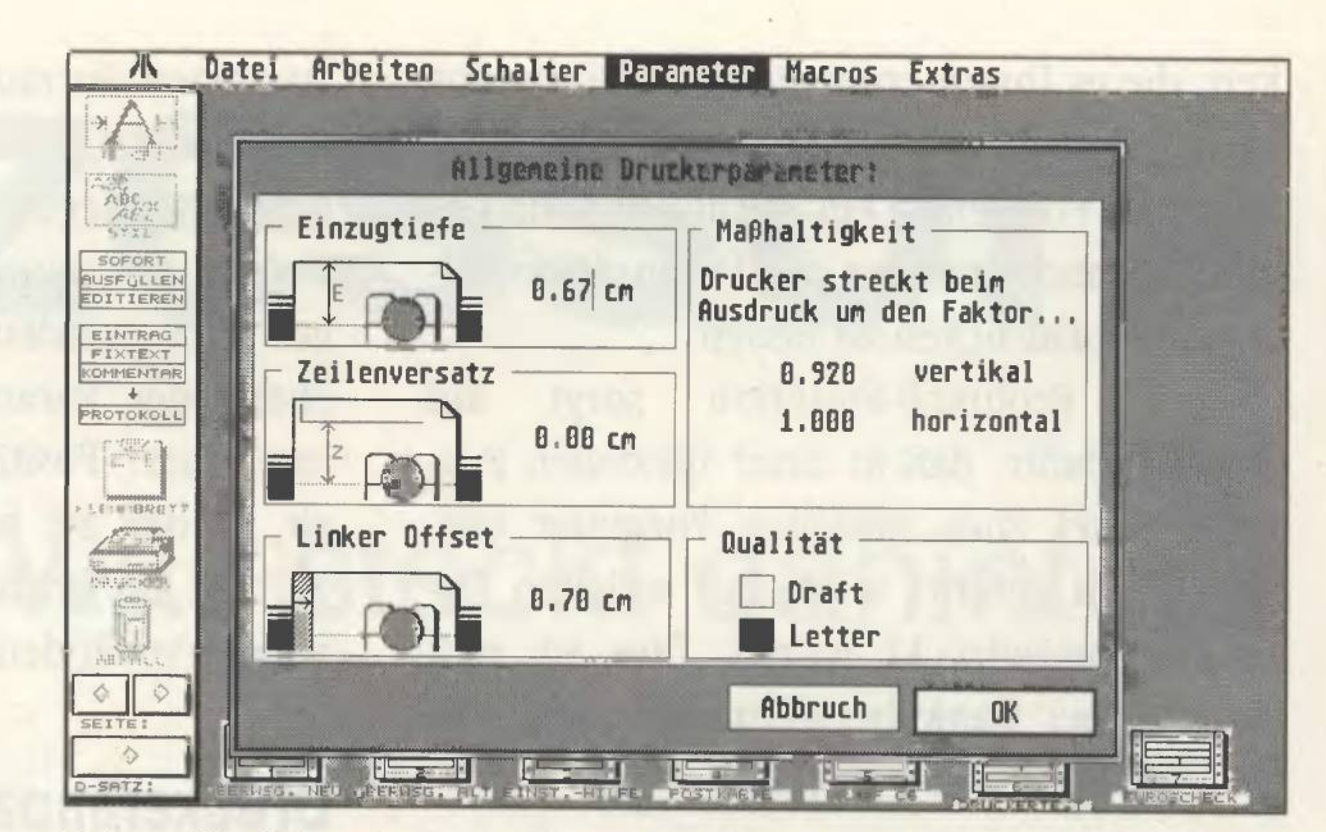


Abb. 2: Die Seiteneinzüge lassen sich auf 1/10-Millimeter genau eingeben.

Benutzeroberfläche, die es ermöglicht, das Programm in den unterschiedlichsten Auflösungen (ab 640x400 Punkte) zu benutzen. Außerdem ist es zusätzlich auch noch praktisch durchgängig mit der Tastatur bedienbar. Fast alle Menüpunkte sind per Tastaturkommando zu erreichen. Wer bei der Eingabe von Daten in die Formulare noch Zeit und Arbeit sparen will, kann auf sogenannte Tastaturmakros zurückgreifen, bei denen beliebige Tasten mit Texten belegt werden können. Wie sorgfältig durchdacht X-Form ist, zeigt die Tatsache, daß beim Laden eines neuen Formulars die dazu passende Makrodatei mitgeladen wird, sofern sie sich im selben Ordner befindet.

Anschluß

X-Form verfügt über eine leistungsfähige Schnittstelle zu allen gängigen Datenban-

ken, die es Ihnen ermöglicht, Daten daraus in Formulare zu übernehmen. Es bereitet keinerlei Probleme, ein Formular vollautomatisch nacheinander mit Datensätzen füllen und ausdrucken zu lassen.

Eine Protokoll-Funktion sorgt auf Wunsch dafür, daß in einer speziellen Protokoll-Datei zum aktuellen Formular darüber Buch geführt wird, mit welchen Daten es ausgedruckt wurde. Dies ist zum Beispiel bei Banküberweisungen oder für das Ausfüllen von Schecks sinnvoll.

Vorgehensweise

Wie geht man nun beim Erstellen eines neuen Formulars vor? Je nach Druckertyp kann man entweder den Sofortdruck- oder den Editier-Modus zum Definieren des Formular-Formats benutzen. Einmal positionierte Felder können jederzeit gelöscht oder an eine andere Stelle bewegt werden. Ein Klemmbrett steht für Kopieroperationen zur Verfügung. Zur besseren Orientierung fügt man in das Formular neben den ausfüllbaren Feldern geschickterweise auch noch Kommentare ein. Diese erscheinen lediglich auf dem Bildschirm, werden also nicht gedruckt, und erleichtern Ihnen später die Orientierung. Wenn in einem Formularfeld grundsätzlich immer der gleiche Text stehen soll, beispielsweise der Auftraggeber bei Überweisungen, so kann man dafür ein sogenanntes Fixtext-Feld verwenden. Alle Felder können mit Labeltexten versehen werden, die darauf aufmerksam machen, was dort einzutragen ist.

Nachdem mit Hilfe von Probedrucken sichergestellt wurde, daß alles paßt und an der richtigen Stelle erscheint, kann man das Formular speichern. Danach wechselt man in den Ausfüll-Modus und gibt den ersten Datensatz ein. Dieser kann dann entweder sofort in ein Formular gedruckt oder aber auch zunächst in einer Datensatz-Datei gespeichert werden, um dann später mit weiteren dort angefügten Formular-Inhalten in einem Rutsch gedruckt zu werden.

Eigener Desktop

Wie unsere Bilder zeigen, basiert die Benutzeroberfläche von X-Form ähnlich wie Tempus auf einem eigenen Desktop, der Icons zur Symbolisierung von Formularen anbietet. Auf diese Weise ist es möglich, bis zu sieben Formulardateien, die man ständig benötigt, als Icons auf den grauen Bildschirm zu legen. Von dort können sie bei Bedarf mit einem einfachen Doppelklick gestartet werden. Die Funktion zum Sichern der Parameter speichert die Icons samt ihrer Position in einer INF-Datei mit ab, so daß Sie beim nächsten Starten von X-Form die gewünschte Benutzeroberfläche wieder vorfinden.

Druckeranpassung

Um Formulare korrekt bedrucken zu können, muß das Papier natürlich in sehr kleinen Schritten im Drucker bewegt werden, da sich die Abstände der einzelnen Formularfelder in der Regel nicht an den normalen Zeilenabständen des Druckers orientieren. Da die verschiedenen Druckertypen leider nicht alle die gleichen Steuercodes verstehen, muß eine Druckeranpassung für das jeweilige Gerät installiert werden. Im Lieferumfang sind für viele gängige Drukker bereits Anpassungen enthalten. Dies schließt neben den Epson- und NEC-Drukkern auch den HP Laserjet und Deskjet sowie die Atari SLM Laserdrucker ein. Besitzer von exotischen Geräten brauchen sich jedoch auch dann in aller Regel keine Sorgen um das Ausdruck-Ergebnis zu machen, wenn ihr Drucker zu nichts kompatibel zu sein scheint. X-Form verwendet Druckeranpassungsdateien im 1st-Wordplus-Format (CFG-Dateien), und für diesen Klassiker unter den ST-Programmen gibt es mittlerweile im PD-Bereich Dutzende von Drukkeranpassungen für alles, was Nadeln oder Düsen hat ...

Handbuch

Das Handbuch zu X-Form umfaßt 49 Seiten, auf denen klar, verständlich und in motivierender Weise die Bedienung von X-Form Professional zunächst in Form eines Turtorials beispielhaft erläutert und dann durch eine Funktionsübersicht abgerundet wird. Was inhaltlich voll überzeugt, hinterläßt rein äußerlich leider nicht den besten Eindruck. Die Seiten wurden von DIN A4 auf die Hälfte verkleinert, und zwar teilweise recht schief. Auch ist kein noch so dünnes Papp-Cover vorhanden; die erste Seite dient vielmehr als Registrierbogen und muß demzufolge ausgeschnitten und eingeschickt werden. Der Entwickler teilte uns jedoch mit, daß Programm und Handbuch zur Zeit noch überarbeitet werden, so daß hier sicherlich auf Besserung gehofft werden darf. Zudem sollte dieser kleine Mangel keinesfalls vom Einsatz des Programmes abhalten. Hat man das Handbuch erst einmal gelesen und mit dem Programm gearbeitet, so wird man das Manual aufgrund der durchdachten Benutzerführung kaum noch benötigen.

Fazit

X-Form professional läuft auf allen STs sowie auch auf dem TT und kostet DM 159,-. Es sei hier auch nochmals auf die PD-Diskette J193 verwiesen, auf der Sie eine PD-Version von X-Form finden, die Sie sicher von der Leistungsfähigkeit der hier vorgestellten Version überzeugen wird.

ost/kuw

X-Form professional

Datenblatt

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706
- Preis: DM 159,-

Bewertung

+ gute Benutzerführung
+ flexibel
+ leistungsfähig
+ Großbildschirm-tauglich

In letzter Minute!

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Meldung, daß X-Form ab sofort in der neuen Version 4.0 und mit einem neuen Vertriebskonzept erhältlich ist.

Wie uns der Autor Benedikt Stratmann mitteilte, wird sein Programm X-Form Professional 1.1, das hier vorgestellt wurde, ab sofort vom Markt genommen. Die Firma Esprit Data in Duisburg hat den Vertrieb eingestellt. Unter der Bezeichnung X-Form 4.0 wird das Programm nun in einer nochmals überarbeiteten Form als Shareware vertrieben. Das Programm erhalten Sie gegen eine Shareware-Gebühr von DM 40,- bei:

Richter Distributor, Hagener Straße 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706

oder:

Benedikt Stratmann, Haltener Straße 69, 4350 Recklinghausen, Tel. (02361) 13335

Der Prozessor

68000, 68030, 68040 – was steckt dahinter?

Jeder Besitzer eines Atari-Computers wird schon einmal gehört haben, daß ein ST eine CPU vom Typ 68000 und ein TT eine vom Typ 68030 besitzt. Was aber bedeuten diese Ziffernkombinationen und was haben sie mit der Leistungsfähigkeit des Rechners zu tun? Eine vor allem leicht verständliche Antwort auf diese Fragen – und damit auch eine Einführung in die Funktionsweise des Computers – soll der folgende Artikel geben.

Die meisten werden wohl wissen, daß mit 68000 und 68030 zwei Mikroprozessoren des amerikanischen Herstellers Motorola gemeint sind. Ein Mikroprozessor ist, wie man aus der Zusammensetzung des Wortes entnehmen kann, ein sehr kleiner 'Prozessor', also eine Vorrichtung, die etwas verarbeitet beziehungsweise steuert. Da man im Zusammenhang mit Computern von Datenverarbeitungsanlagen spricht, wird der Prozessor naheliegenderweise Daten verarbeiten. Statt 'Prozessor' oder 'Mikroprozessor' wird meistens die Abkürzung 'CPU' benutzt, die für 'Central Processing Unit' (Zentrale Verarbeitungs-Einheit) steht.

Die Struktur eines Computers

Unter dem Begriff 'Daten' faßt man Informationen im weitesten Sinne zusammen. Es kann sich dabei um Bilder, Texte, Rechenergebnisse oder auch Vorschriften für die Verarbeitung anderer Daten handeln.

Diese Informationen müssen in einer Form abgelegt werden, die sie für den Computer, oder genauer, für seine Datenverarbeitungs-Einheit, also den Mikroprozessor, verständlich macht und ihm einen Zugriff darauf erlaubt. Dabei hat sich die Kodierung von Daten in einem binären System, dem Dualsystem, durchgesetzt, weil sie technisch besonders einfach zu realisieren ist. Jegliche Information wird dazu in Zahlen gefaßt und binär kodiert. Diese Kodierung besteht darin, daß die Werte in ein Zahlensystem zur Basis zwei gebracht werden. Dort gibt es nur zwei Ziffern, '0' und '1'. Die Wertigkeit einer Ziffernstelle ist immer doppelt so groß wie die der rechts daneben stehenden. Bei dem uns vertrauten Dezimalsystem (zur Basis zehn) ist es ganz genauso, nur daß es zehn Ziffern gibt und jede Stelle den zehnfachen Wert ihres rechten Nachbarn hat. Der besondere Vorteil eines binären Systems besteht nun einfach darin, daß jede Ziffer mit zwei (physikalischen) Zuständen ausgedrückt werden kann. So könnte 'Strom fließt' etwa '1' bedeuten und 'Strom fließt nicht' entsprechend '0'.

Wohin mit den Daten?

Zum Ablegen der Daten benutzt ein Computer verschiedene Arten von Speicher. Die für den Prozessor unmittelbar zugängliche, der interne Speicher, ist in Form von komplexen elektronischen Bauelementen – den Chips – realisiert. Da diese Bausteine verhältnismäßig teuer sind, werden sie nur in begrenztem Rahmen eingesetzt. Die Masse der Daten wird auf billigen externen Speichern abgelegt, wie etwa Disketten, Festplatten oder Magnetbändern. Diese Form nennt man Massenspeicher.

Die Daten im internen Speicher bleiben normalerweise nur solange erhalten, bis der Strom abgestellt wird, und gehen dann verloren. Man spricht von einem 'flüchtigen Speicher', da die Informationen bei Stromausfall sofort verschwunden sind. Der oft gebrauchte Fachbegriff hierfür ist 'RAM' und stellt eine Abkürzung für den englischen Ausdruck 'Random Access Memory' dar. Er besagt nichts anderes, als daß man auf den Speicher beliebigen Zugriff hat, womit gemeint ist, daß man Daten beliebig lesen und schreiben (also ablegen und wieder holen) kann. Die andere Form des internen Speichers ist das sogenannte 'ROM' – für 'Read Only Memory'. Dort können keine Informationen abgelegt werden, sondern man kann sie nur entnehmen. Was dort gespeichert ist, wird daher in der Regel bereits bei der Produktion des Chips festgelegt. Der Vorteil ist jedoch, daß die Daten niemals verloren gehen und damit immer zur Verfügung stehen. Im Falle des Atari ST/TT ist das Betriebssystem dort untergebracht.

Speicherzugriff

Eine sehr wichtige und auch interessante Frage betrifft das Verfahren, nach dem der Prozessor die Daten im RAM-Speicher ablegt und wiederfindet. Man darf sich dieses 'Gedächtnis' des Computers nicht so wie das menschliche Erinnerungsvermögen vorstellen, das im wesentlichen frei assoziiert und bei dem die Informationen nicht exakt lokalisiert sind. Im Rechner hingegen ist die kleinste Einheit der Information ei-

ne Binärstelle, englisch 'binary digit' oder abgekürzt 'Bit'. Ein solches Bit kann demzufolge genau zwei Werte annehmen. Da das noch nicht sehr viel ist, hat man acht Bits zu einem 'Byte' zusammengefaßt, daß gerade 2^8=256 Werte haben kann. Durch Kodierung kann man jedem Wert eines Bytes beispielsweise einen Buchstaben oder ein anderes Zeichen zuordnen.

Die Speicherzellen im Computer werden nun einfach von null bis zu einer Obergrenze durchnumeriert. Diese Nummer nennt man die 'Adresse' des Bytes oder eine 'Speicheradresse'. Um einen Wert im RAM abzulegen, muß der Prozessor dem Speicher mitteilen, daß er ihm ein bestimmtes Byte liefern soll. Dazu gibt es Leitungen, über die der Prozessor die Adresse des Bytes an den Speicher mitteilt. Allerdings hat nicht jede Speicherstelle eine eigene Leitung, sondern alle Adreß-Leitungen zusammen enthalten, wiederum binär kodiert, die Adresse. Man spricht in diesem Zusammenhang von einem 'Adreßbus'. Warum das Ding nun ausgerechnet 'Bus' heißt, ist nicht ganz klar. Vielleicht kommt der Begriff daher, daß darauf mehrere Bits zugleich 'fahren' können. Unter der 'Breite' des Bus versteht man die Anzahl der Leitungen. Wenn es 16 sind, können 2^16=65.536 Adressen angesprochen werden, bei 24 Bit bereits 2^24=16.777.216 und bei 32 Bit sogar 4.294.967.296 Bytes. Das ist eine ganze Menge, wenn man bedenkt, daß die Information auf einer Schreibmaschinenseite ungefähr 3.000 Bytes umfaßt.

Auch die Daten, also die Bits des Bytes, müssen auf irgendeine Weise vom Speicher in den Prozessor beziehungsweise in die andere Richtung gelangen. Auch hier ist wieder ein 'Bus' vonnöten, diesmal bezeichnenderweise 'Datenbus' genannt. Damit die Arbeit möglichst schnell von der Hand geht, ist man dazu übergegangen, mehr als ein Byte auf einmal zwischen Speicher und Prozessor zu transferieren. Um zwei Bytes transportieren zu können, muß der Bus 16 Bit breit sein, für 4 Bytes gleichzeitig also 32 Bit.

Was tun mit den Daten?

Es ist zwar ganz nett, Daten aus dem Speicher zu lesen und in den Speicher zu schreiben, aber der Prozessor soll sie schließlich 'verarbeiten', sie also irgendwie manipulieren. Dies geschieht auf vielfältige Weise. Die Bytes werden im Prozessor wiederum gespeichert. Auch hier kommt ein RAM zum Einsatz, das jedoch gegenüber dem internen Speicher des Rechners nochmals wesentlich schneller ist und außerdem spezielle Hardware besitzt, die das Rechnen und die Manipulation der abgelegten Daten erlaubt. Diese Speicherzellen werden 'Register' genannt. Die Prozessoren der 68000er-Familie von Motorola besitzen 16 Register mit je 32 Bit Breite. Acht davon sind als Datenregister ausgelegt, in denen gerechnet wird, die anderen als Adreßregister, mit deren Hilfe Zugriffsadressen im RAM berechnet und abgelegt werden. Ein paar weitere Register sind für spezielle Aufgaben vorgesehen, ihre Bits haben eine besondere Bedeutung.

Blockschema Atari ST
Datenbus Breite 16 Bit
RAM 8 MHz
ROM
CPU MC68000 8 MHz
FPU MC68881 16 MHz
Eingabe Ausgabe
Adreßbus Breite 24 Bit

Abb. 1: Blockschema für die Atari ST-Rechner.

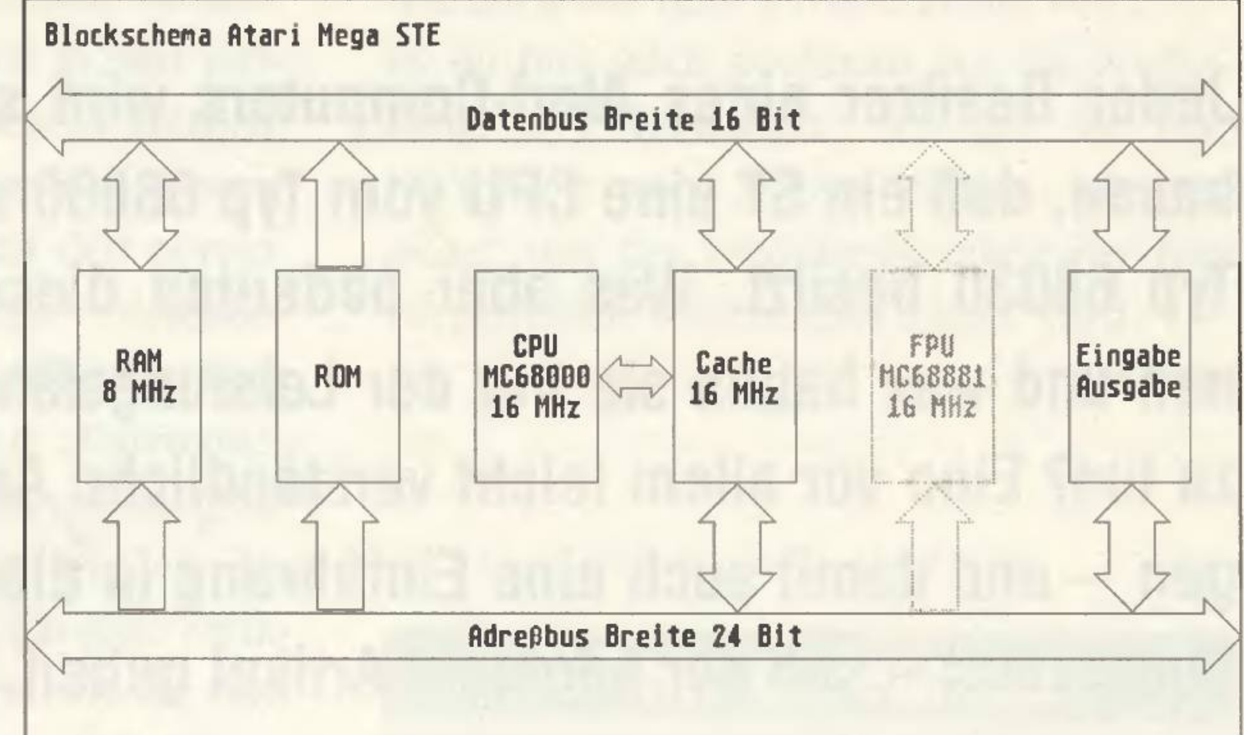


Abb. 2: Das Blockschema des Atari Mega STE weist einen schnellen Prozessor-Cache auf, eine FPU kann nachgerüstet werden.

Rechnen mit Brüchen

Mit den Registern der CPU können an sich nur ganze Zahlen bearbeitet werden. Für viele Rechnungen ist aber der Umgang mit Dezimalbrüchen erforderlich. Daher muß man sich eine Kodierung von Brüchen ausdenken, mit der der Prozessor arbeiten kann. Das Ergebnis, auf das die Entwickler gekommen sind, heißt 'Fließkommazahl'. In diesem Format lassen sich Brüche mit allerdings nur endlicher Genauigkeit speichern und auch damit rechnen. Der Prozessor muß allerdings für jede Rechnung mit einer solchen Zahl sehr viele Operationen ausführen, da er nicht unmittelbar mit diesem Format umgehen kann. Dies braucht natürlich Zeit.

Da eine der Hauptanwendungen von Computern nunmal das Hantieren mit Fließkomma-Werten ist, wurde zu dessen Beschleunigung ein spezieller Chip entwickelt, der Fließkomma-Prozessor, englisch 'Floating Point Unit' oder abgekürzt 'FPU'. Er kann bei vielen Rechnen nachgerüstet werden. Beim Mega ST geht dies über eine Steckkarte, beim Mega STE ist ein freier Sockel für diesen Chip vorhanden. Der Atari TT wird bereits ab Werk mit diesem Co-Prozessor ausgestattet. Der Vorteil dieser FPU ist, daß Fließkommazahlen direkt durch die Hardware des Chips manipuliert werden, was wesentlich schneller als eine Softwarelösung ist, wie sie bei der Berechnung durch die CPU zum Einsatz kommt.

Unterschiede der Prozessoren

Nachdem nun alle relevanten Begriffe erklärt sind, ist es an der Zeit, auf die Unter-

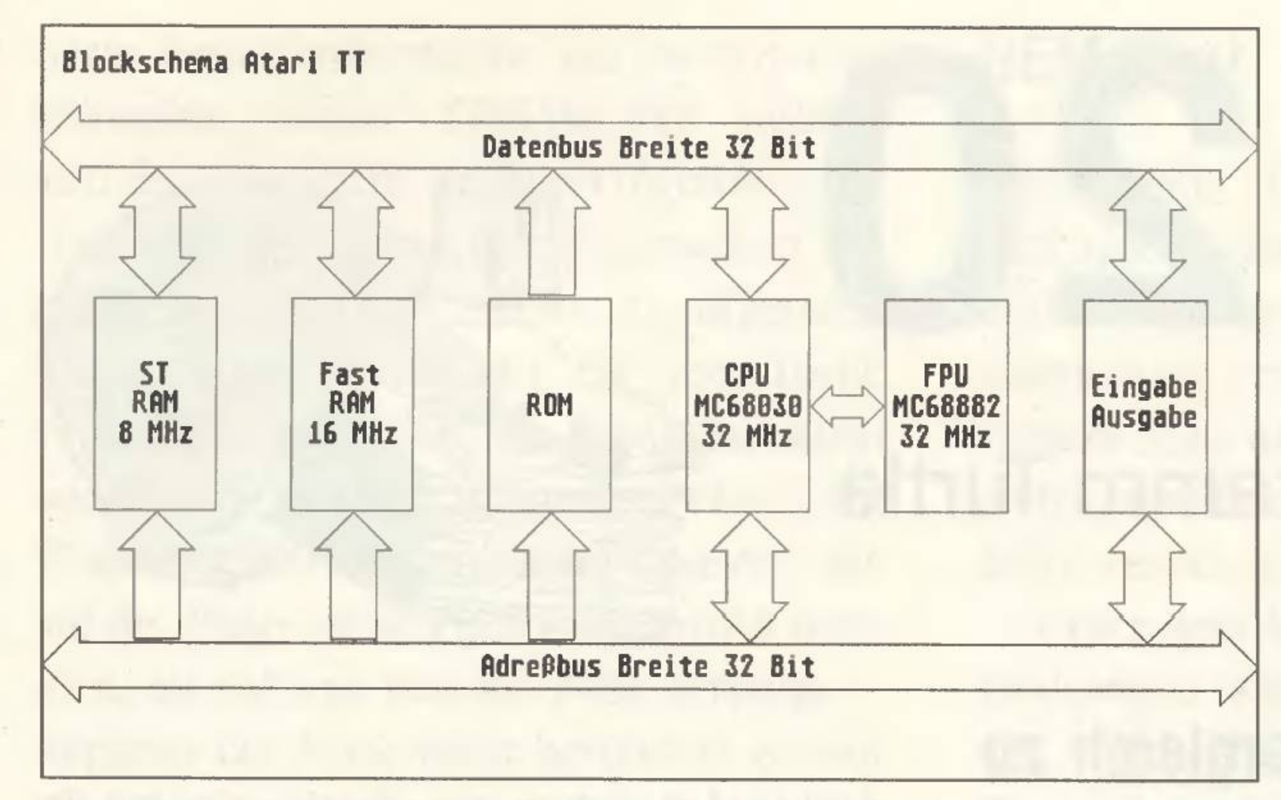


Abb. 3:
Im Blockschema des TT taucht der Cache nicht mehr auf, da er im 68030 integriert ist. Die FPU ist hier serienmäßig.

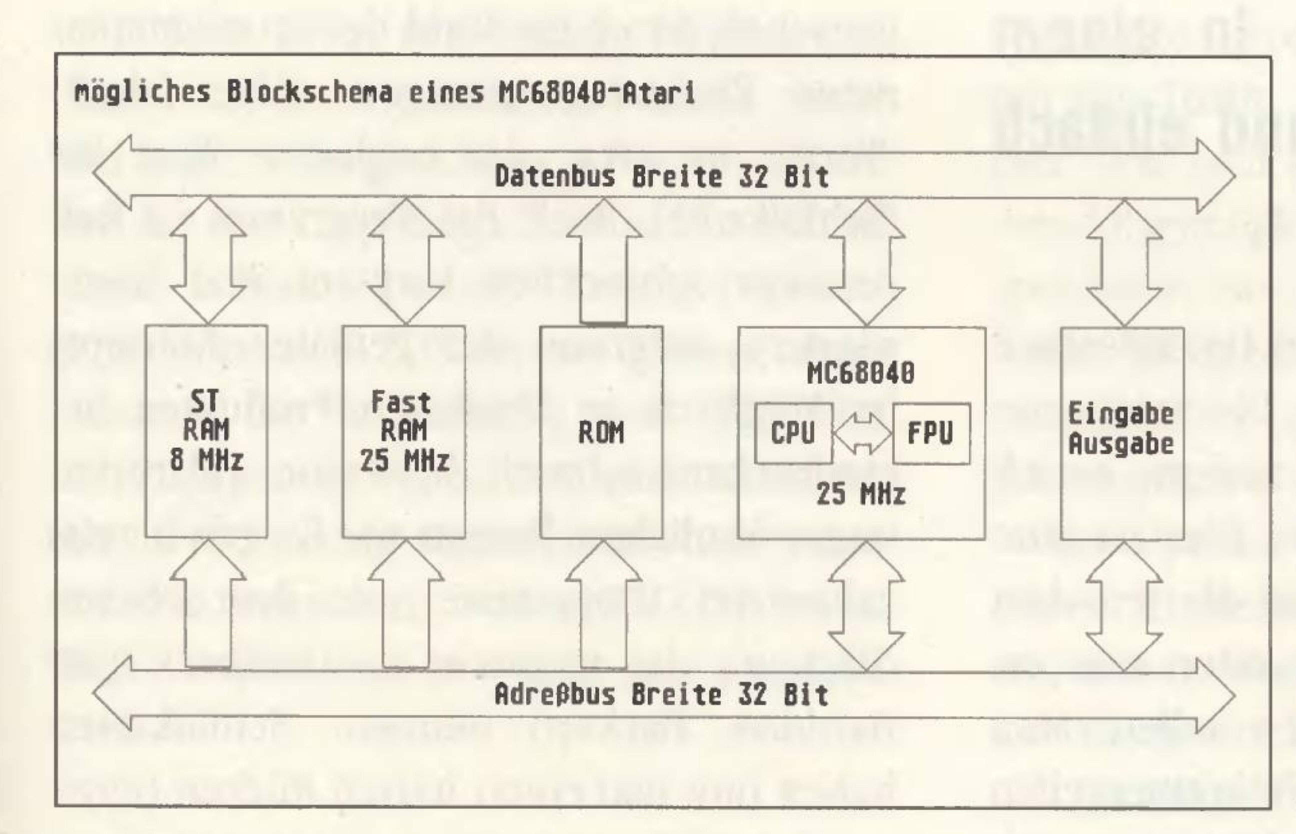


Abb. 4:
Der MC 68040 ist das momentane Flaggschiff der 68000er-Familie. Mit integrierter CPU, FPU und PMMU sowie dem Prozessor-Cache ist er ein echter Alleskönner.

schiede zwischen den einzelnen Prozessoren der 68000er-Familie einzugehen. Wie der Begriff 'Familie' bereits nahelegt, sind diese Chips miteinander 'verwandt'. Bei Prozessoren bedeutet das, daß alle Mitglieder der Familie mehr oder weniger dieselben Programme verarbeiten können. Andere Prozessoren sind dazu nicht in der Lage. Aus diesem Grund können Sie auch keine PC-Programme auf einem Atari starten, da den PCs eine völlig andere Prozessor-Familie zugrunde liegt.

Der MC68000-Prozessor (MC steht für 'Motorola Chip') verfügt über einen Datenbus mit 16 Bit und einen Adreßbus mit 24 Bit. Damit kann er zwei Byte auf einmal laden und speichern sowie bis zu 16.777.216 Bytes (16 Megabyte) adressieren. Er ist in allen Atari ST/STE-Computern eingebaut. Bis auf den Mega STE wird er mit einer Taktfrequenz von acht Megahertz betrieben. Die Taktfrequenz gibt an, wieviel Befehlszyklen pro Sekunden ausgeführt werden. Jede Anweisung, die der Prozessor abarbeitet, dauert eine bestimmte Anzahl von Zyklen. Je mehr er davon pro Sekunde durchläuft, desto schneller ist also der Prozessor. Eine weitere Beschleunigung ist ansonsten nur möglich, wenn die Befehle in weniger Zyklen ausgeführt werden können. Dies ist aber nur durch eine Änderung im Chip selbst zu erreichen.

16 durch 8 gleich 2?

Im Mega STE wird der 68000 (und nur dieser) mit 16 Megahertz betrieben, also doppelt so schnell wie bei den anderen ST-Modellen. Dennoch ist der Mega STE nicht genau doppelt so schnell, weil der Aufbau des Computers ansonsten nicht geändert wurde. Alle Speicherzugriffe werden weiterhin mit nur acht Megahertz ausgeführt. Da das RAM ständig gelesen wird (dort stehen auch die Befehle für den Prozessor), wäre der Zuwachs an Geschwindigkeit sogar fast zu vernachlässigen, wenn man nicht mit einem Trick nachgeholfen hätte: Atari hat nämlich einen schnellen Speicher zwischen den Hauptspeicher (das RAM) und den Prozessor geschaltet, der über eine intelligente Schaltung immer die Daten bereithält, die der Prozessor wahrscheinlich gerade benötigt. Der Fachbegriff für diesen Pufferspeicher ist 'Cache'. Auf ihn greift der MC68000 mit vollen 16 Megahertz zu, während der Cache sich seine Daten gemütlich mit acht Megahertz aus dem RAM holt.

Größer, schneller, besser

Im TT findet ein neueres Mitglied der Prozessor-Familie seinen Einsatz, der MC68030. Bei ihm sind Daten- und Adreßbus jeweils 32 Bit breit, er kann also 4.294.967.296 Bytes (4 Gigabyte) adressieren und 4 Byte auf einmal lesen und schreiben. Ferner ist er mit 32 Megahertz getaktet, und seine Befehle werden in weniger Zyklen als beim 68000er ausgeführt. Damit ist der TT wesentlich schneller als die STs (in der Praxis mindestens um Faktor 5). Auch hier wird ein Teil des System nur mit acht Megahertz betrieben, damit die ST-Software noch funktioniert. Der dazu gehörige RAM-Speicher heißt 'ST-RAM'. Schneller ist das sogenannte 'Fast-RAM', das mit 16 Megahertz betrieben wird. Wegen einiger kleiner Änderungen des 68030 gegenüber dem alten 68000 funktionieren nicht alle Programme des STs auf dem TT.

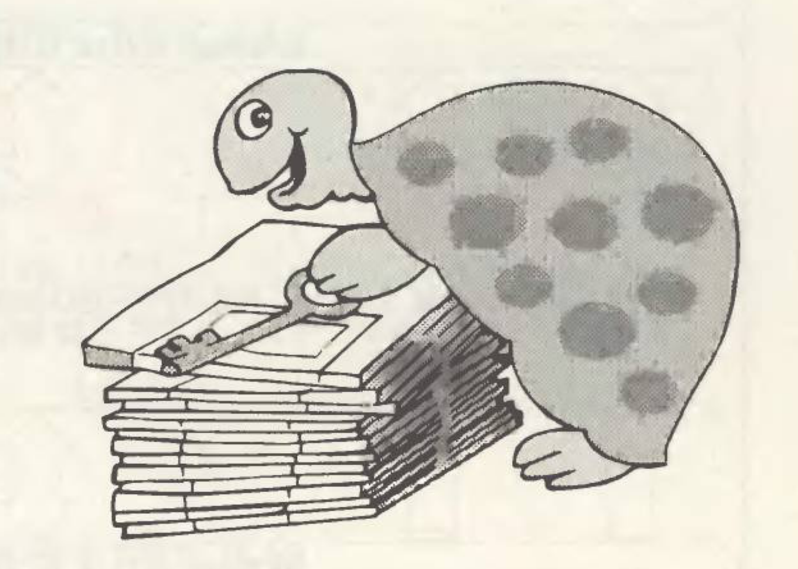
Zukunftsmusik

Mittlerweile gibt es einen noch schnelleren und besseren Mikroprozessor von Motorola, den 68040. Bei ihm ist der Fließkommaprozessor bereits integriert und nicht mehr extern realisiert. Diese FPU hat zwar weniger Befehle als die beim ST/TT verwendeten Typen 68881 und 68882, diese können aber per Software 'nachgerüstet' werden. Da der interne Aufbau des Chips wesentlich verbessert wurde, so daß er nun viele Anweisungen in nur einem Befehl ausführen kann, ist er selbst bei diesen Software-Berechnungen noch schneller als die Hardware im TT. Auch alle anderen Befehle werden wesentlich fixer verarbeitet.

Das nächste Mal

Es gibt noch einen weiteren wichtigen Unterschied zwischen MC68000 und MC68030 bzw. MC68040, die sogenannte MMU. Die Abkürzung steht für 'Memory Management Unit', was soviel wie 'Speicherverwaltungs-Einheit' bedeutet. Dieser intergrierte Funktionsblock erlaubt das flexible 'Verbiegen' von Adressen. Was genau eine MMU macht und warum sie für das sogenannte 'Multitasking' wichtig ist, lesen Sie im nächsten Atari Jounal. ks/cs

Turtle 3.20



Festplatten-Backup mit dem PD-Programm Turtle

Bei den Annehmlichkeiten, die eine Festplatte im Vergleich zu einer Diskettenstation bietet, verdrängt der Anwender gerne die Notwendigkeit eines Backups seiner Datenbestände. In einem zweiteiligen Kurs zeigen wir Ihnen, wie Sie schnell und einfach mit einem PD-Programm Ihre Daten retten können.

Eine ältere Version von Turtle haben wir seinerzeit bereits in Ausgabe 5/90 des Atari PD Journals vorgestellt. Seit einigen Monaten ist auf der PD-Diskette J52 eine aktualisierte Version 3.20 des Programms verfügbar, auf die wir uns hier beziehen.

Es gibt generell zwei Verfahren, um ein Festplatten-Backup anzulegen. Zum einen kann man die einzelnen Sektoren einer Festplattenpartition lesen und nacheinander auf die Sicherungsdisketten kopieren, zum anderen besteht die Möglichkeit, die Dateien als solche zu kopieren. Jede der beiden Vorgehensweisen hat ihre Vorzüge: Während man im ersten Fall eine höhere Geschwindigkeit beim Anlegen des Backups erzielen kann, ist es beim zweiten Verfahren später kein Problem, einzelne Dateien des Backups von den Sicherungsdisketten zu lesen, ohne den gesamten Datenbestand zurückkopieren zu müssen. Die dateiweise Vorgehensweise erlaubt es zudem, gezielt einzelne Dateien zu sichern. Dies ist zum Beispiel praktisch, wenn nur die seit dem letzten Backup geänderten oder neu erzeugten Files kopiert werden sollen. Man spricht dann von einem 'inkrementellen Backup'; wir gehen darauf später noch genauer ein. Das von uns für diesen Mini-Kurs ausgewählte Programm 'Turtle' basiert auf dem zweiten Verfahren.

Schildkröte

Im vorigen Abschnitt haben wir angedeutet, daß sektorweise arbeitende Backup-Programme normalerweise um einiges schneller sind als die Konkurrenz. Wer nun denkt, der Autor von Turtle, George R. Woodside aus Kalifornien, hätte dieser Eigenschaft durch die Wahl des Programmnamens Rechnung getragen, liegt falsch. 'Turtle' ist zwar das englische Wort für 'Schildkröte', doch das Programm ist keineswegs schrecklich langsam und träge, sondern aufgrund des genialen Konzepts im Vergleich zu ähnlichen Produkten beeindruckend schnell. Der Autor erklärt den ungewöhnlichen Namen so: Es gab bereits zahlreiche Programme mit dem Namen 'Backup', also wollte er es 'Hardback' (für Harddisk Backup) nennen. Schildkröten haben nun mal einen harten Rücken (engl. 'hard back'), und so war der endgültige Name gefunden.

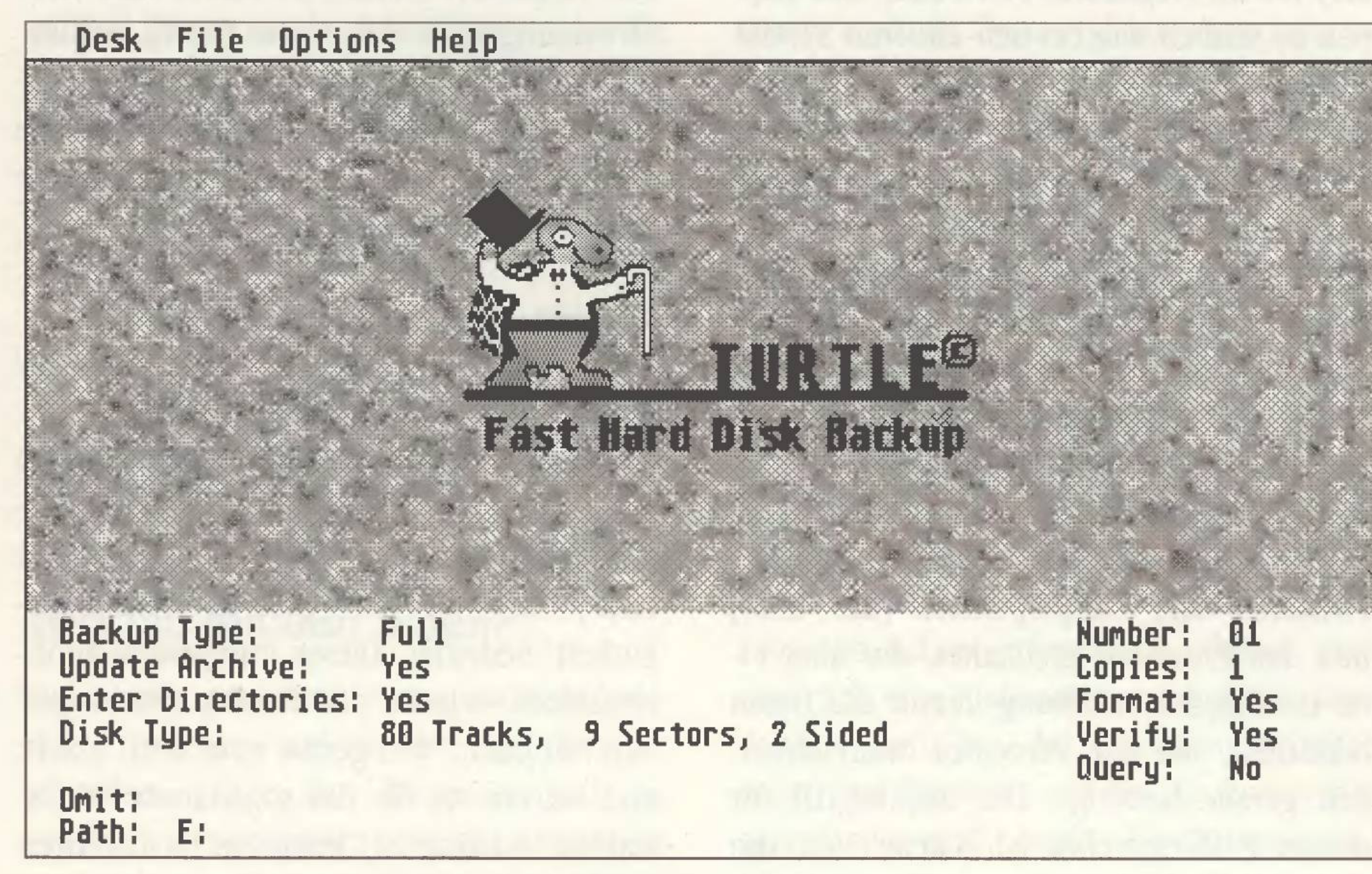


Abb. 1: Der Turtle-Desktop mit eingeblendeter Status-Anzeige.

Funktionsweise

Das Funktionsprinzip von Turtle ist recht schnell erklärt. Es wird eine RAM-Disk eingerichtet, die genau die gleiche Größe und interne Struktur besitzt wie eine Backup-Diskette. In die RAM-Disk liest das Programm der Reihe nach die zu sichernden Dateien ein, was begreiflicherweise sehr schnell geht, da sowohl Festplatte als auch RAM-Disk schnelle Massenspeicher sind. Anstatt nun die Dateien als solche auf die Sicherungsdiskette zu kopieren (was recht zeitaufwendig wäre, da TOS dazu für Verwaltungszwecke viele Schreibzugriffe durchführen muß), kopiert Turtle einfach die Daten der RAM-Disk in einem Schwung auf die Diskette. Wer schon einmal eine Diskette mit der Disk-Copy-Funktion des Desktops kopiert hat, weiß, daß dies wesentlich schneller geht, als das dateiweise Kopieren der Daten.

Überblick

Das Turtle-Programmpaket besteht aus mehreren Programmen. Zum einen ist da die Datei TURTLE.PRG, die die GEM-orien-

tierte Benutzeroberfläche des Backup-Teils beinhaltet. Hinter TTLEXEC.TTP verbirgt sich das eigentliche Backup-Programm, das von TURTLE.PRG mit den eingestellten Parametern (z.B. Diskettenformat) aufgerufen wird. TRAMDISK.PRG ist die von Turtle verwendete RAM-Disk, die bei Bedarf auch anderweitig eingesetzt werden kann. Mit TERRAPIN.PRG sichert man Dateien, die auf der Platte mehr Platz in Anspruch nehmen, als auf eine Diskette paßt. Terrapin – übrigens der Name einer besonders großen Schildkrötenart – spaltet diese Dateien dazu in mehrere Teile auf. UNTURTLE.PRG schließlich kehrt den Backup-Vorgang um, führt also das sogenannte 'Restore' durch und kopiert die gesicherten Dateien bei Bedarf an ihre ursprüngliche Position auf der Platte zurück. Da die Backup-Disketten ganz normales TOS-Format haben, kann man auf die Verwendung von UNTURTLE im Prinzip auch verzichten und stattdessen mit den Desktop-Kopierfunktionen arbeiten. Die Benutzung von UNTURTLE ist jedoch bequemer, wie sich noch zeigen wird.

Auf geht's

Um mit Turtle ein Backup anzulegen, benötigt man – wer hätte es gedacht? – eine Festplatte sowie einen Stapel Disketten. Die Zahl der Disketten hängt zum einen von der Menge der zu sichernden Daten ab, aber auch vom gewünschten Diskettenformat. Geht man von normalen doppelseitig formatierten Disketten aus, so werden beispielsweise bei einer Datenmenge von 10 Megabyte rund 15 Datenträger benötigt. Die genaue Zahl läßt sich nicht im voraus bestimmen, sie hängt unter anderem von der Struktur der Dateien ab. Turtle versucht grundsätzlich, die Backup-Disketten so gut wie möglich auszunutzen. Leider läßt es sich jedoch nicht immer vermeiden, daß einige Kilobytes ungenutzt bleiben, weil keine passenden (kleinen) Dateien vorhanden sind.

Die Disketten müssen übrigens nicht unbedingt vorformatiert sein, denn Turtle ist in der Lage, dies vor dem Schreiben der Track-Daten selbst durchzuführen. Vorteil: Wenn man beim Anlegen des Backups plötzlich feststellt, daß mehr Disketten benötigt werden, als ursprünglich angenommen wurde, so können auch nagelneue und unformatierte Scheiben eingesetzt werden.

GEMäßigt

TURTLE.PRG, die Benutzeroberfläche des Backup-Programms, wird über GEM-Menüs und Dialogboxen bedient. Am unteren Bildschirmrand erscheinen bei der aktuellen Version 3.20 nun die gerade aktiven Parameter, zum Beispiel, ob ein Verify durchgeführt werden soll.

Unter dem Menüpunkt 'File' findet man Funktionen zum Laden und Abspeichern der eingestellten Systemkonfiguration. Wenn Sie bei 'Save Options' den Namen 'OPTIONS.TRT' wählen, wird die darin gespeicherte Anpassung beim nächsten Starten von Turtle automatisch wieder eingeladen. Will man jedoch für verschiedene Anwendungsmöglichkeiten Konfigurationen speichern, so wählt man zweckmäßigerweise 'klingende' Namen für die Konfigurationsfiles, die dann mit 'Load Options' wieder eingelesen werden können.

Im 'Options'-Menü werden die verschiedenen Einstellmöglichkeiten zur Auswahl angeboten. Sobald Sie einen Menüpunkt anwählen, erscheint eine Dialogbox, in der die jeweilige Funktion kurz in englischer Sprache erklärt wird und zudem das Ein- und Ausschalten der Option möglich ist. Wem diese Hilfestellung nicht ausreicht, der kann im 'Help'-Menü zu jeder Funktion weitere Informationen abrufen. Im folgenden wollen wir die Einstellmöglichkeiten und ihre Bedeutung kurz erklären.

Archivbit

TOS legt für jede Datei im Inhaltsverzeichnis ein sogenanntes Archivbit an. Wenn es gesetzt ist, wurde die Datei von einem Backup-Programm gesichert. Führt man später Veränderungen an der Datei durch, so wird es vom Betriebssystem automatisch zurückgesetzt. Neu erzeugte Dateien erhalten ebenfalls ein ungesetztes Archivbit. Bei einem neuen Backup-Vorgang kann man dann auf Wunsch gezielt nur diejenigen Dateien sichern, die seit der letzten Datensicherung geändert oder neu angelegt wurden. Das Setzen des Archivbits übernimmt natürlich das jeweilige Backup-Programm, in diesem Fall also Turtle. Will man aus irgendwelchen Gründen darauf verzichten, so ist bei 'Archive' anzugeben, daß das Archivbit unverändert (engl. 'unchanged') gelassen werden soll.

Turtle kopiert den RAM-Disk-Inhalt standardmäßig jeweils auf eine Backup-Dis-

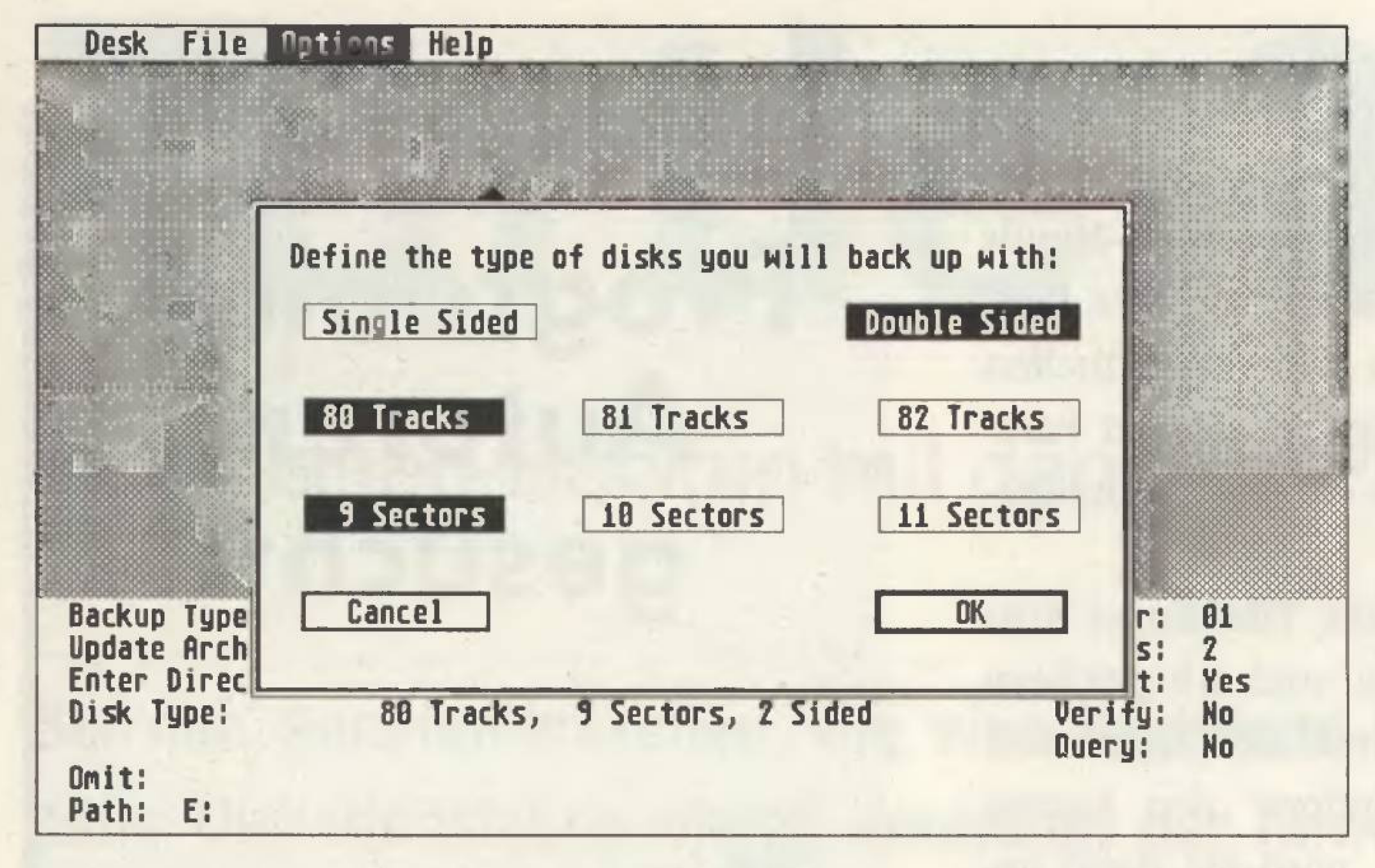


Abb. 2:
Normalerweise empfiehlt sich die Verwendung des doppelseitigen Diskettenformates.

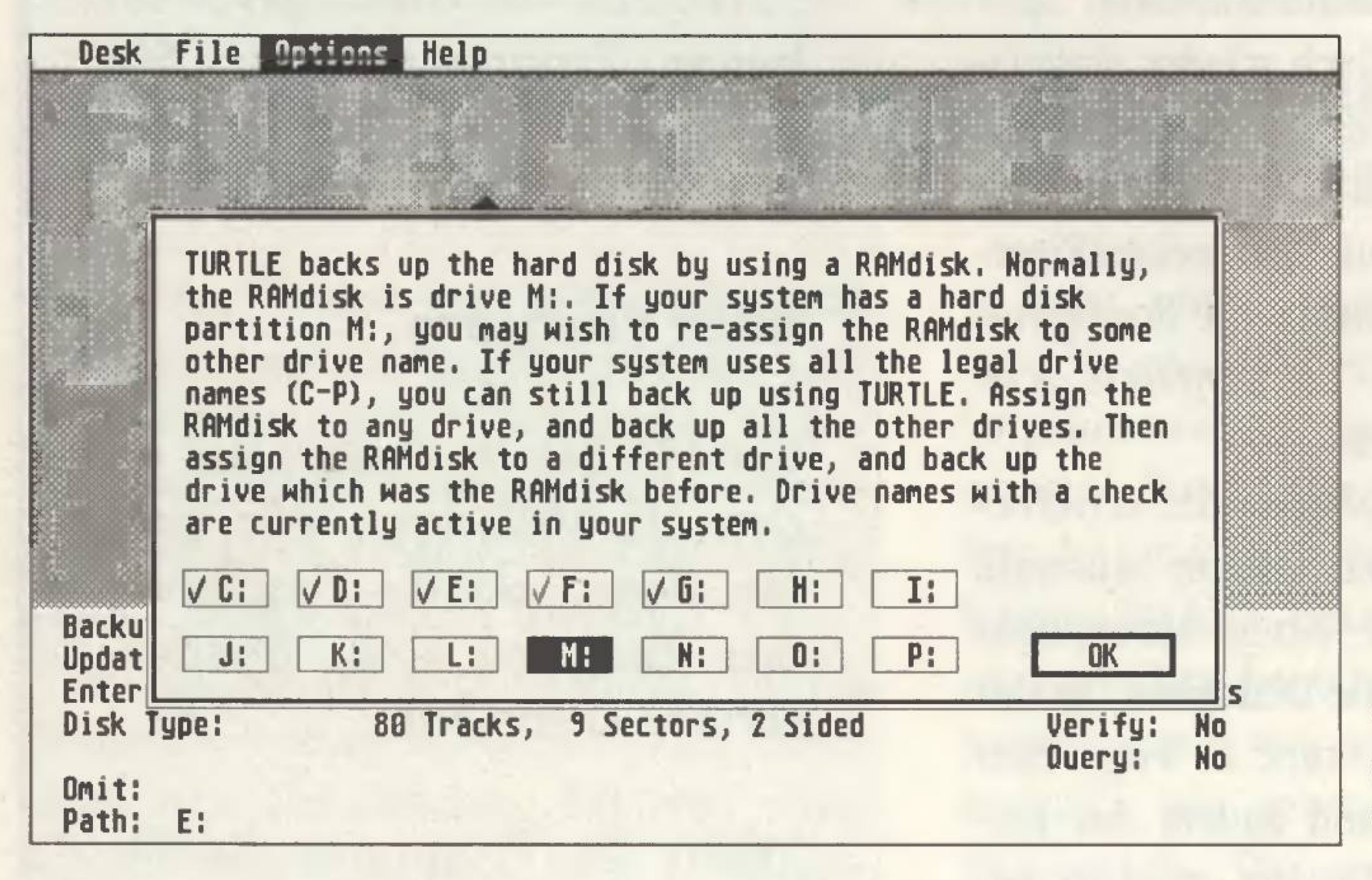


Abb. 3:
Wohin mit der RAM-Disk? Turtle gibt Hilfestellung.

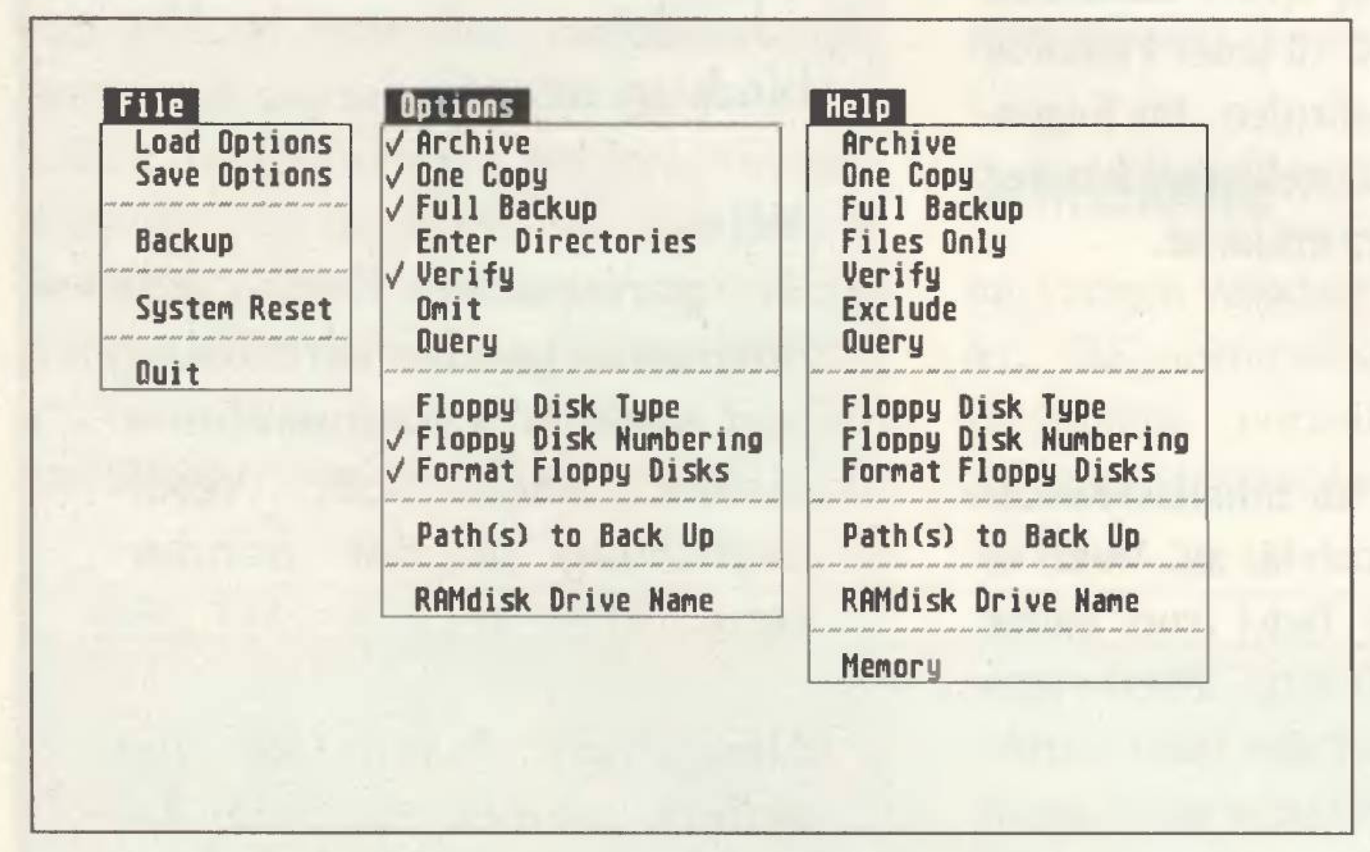


Abb. 4:
Alle Optionen auf einen Blick.

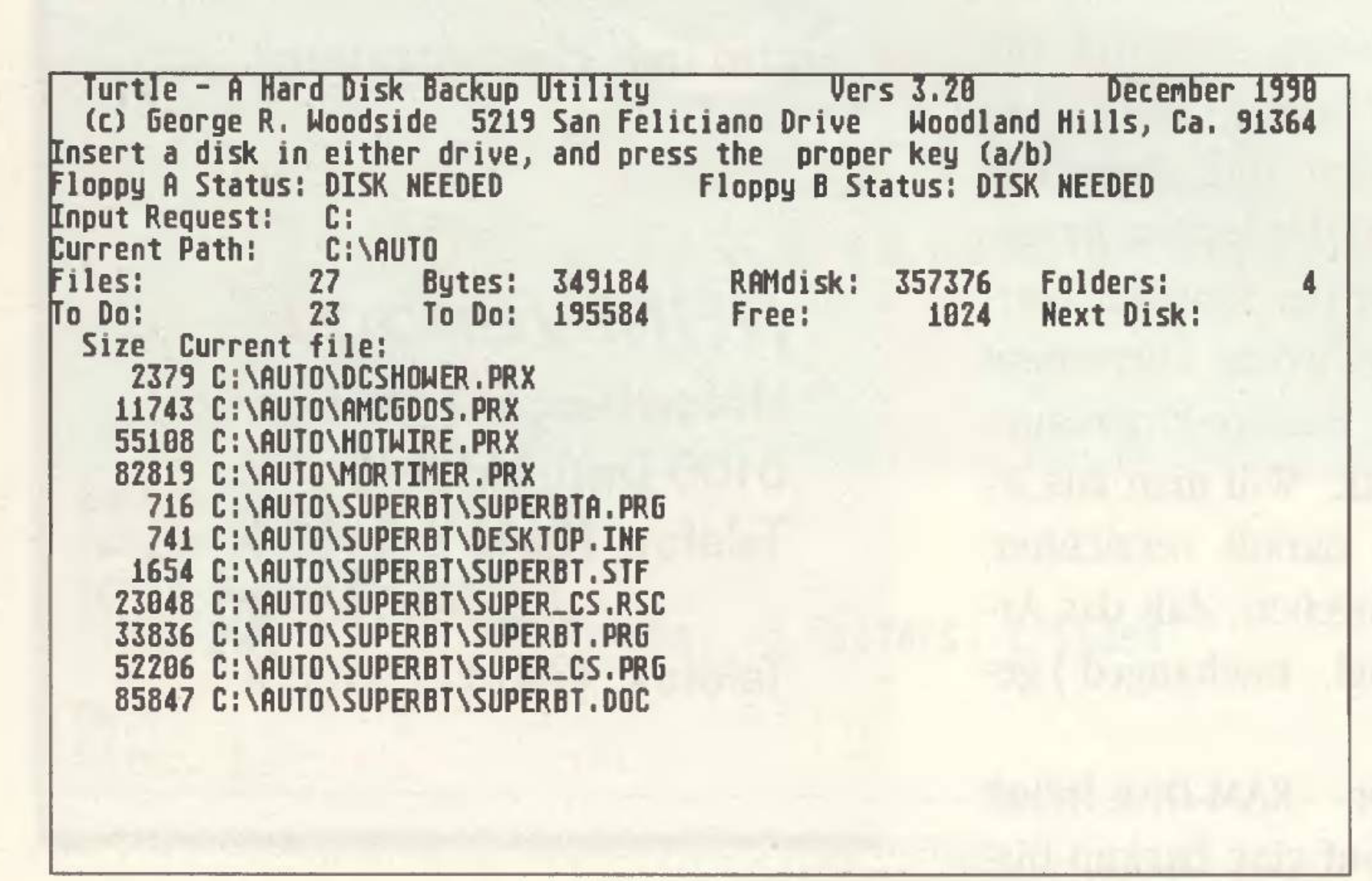


Abb. 5:
Die Statusanzeige während des Backups.

kette. Möchte man aus Sicherheitsgründen 'in einem Aufwasch' mehrere Backups anlegen, so kann bei 'One Copy' die Zahl der Kopien (1 bis 3) gewählt werden. Der Menüeintrag ändert sich dann gegebenenfalls zu 'Two Copies' oder 'Three Copies'.

Der dritte Menüpunkt lautet normalerweise 'Full Backup' und deutet an, daß ein komplettes Backup angelegt werden soll. Möchten Sie nur eine inkrementelle Datensicherung anhand des Archivbits vornehmen, so ist in der Dialogbox 'Incremental' anzuwählen. Der Menüeintrag ändert sich auch hier wieder.

Tiefensuche

Sie können Turtle durch Angabe des Pfades ein Verzeichnis angeben, dessen Inhalt gesichert werden soll. Dies kann beispielsweise das Hauptdirectory einer Partition sein. Gewöhnlich sollen natürlich auch die Dateien in den untergeordneten Verzeichnissen kopiert werden. Deshalb lautet die Standard-Einstellung beim vierten Menüpunkt 'Enter Directories' auch 'Everything'. Möchten Sie nur die Dateien des angegebenen Verzeichnisses sichern, so klicken Sie in der Dialobox bitte 'Files only' an. Aufgrund eines Programmfehlers erscheint genau dann ein Haken vor 'Enter Directories', wenn 'Files only' eingeschaltet ist. Die Parameterauflistung am unteren Bildschirmrand ist jedoch zutreffend.

Bei 'Verify' stellen Sie ein, ob beim Schreiben auf die Sicherungsdisketten die Daten zur Sicherheit nochmals gelesen werden sollen. Dies erhöht die Sicherheit, verlangsamt allerdings aber auch den ganzen Vorgang.

In der 'Omit'-Dialogbox können File-Extensions eingetragen werden. Diese spezifizieren Dateien, die beim Sichern ausgelassen werden sollen. Typische Beispiele sind Dateien mit den Extensions BAK oder DUP. Mehrere Namen werden übrigens durch Leerzeichen getrennt.

Wenn Sie unbedingt vor jeder Datei gefragt werden möchten, ob sie nun wirklich auch gesichert werden soll, so müssen Sie bei 'Query' das gleichnamige Feld anklikken. Im Normalfall kann man auf diese unnötige 'Arbeitsbelastung' verzichten, deshalb ist 'No Query' auch die Default-Einstellung.

Das Format der Backup-Disketten stellen Sie in der Dialogbox ein, die sich hinter dem Menüpunkt 'Floppy Disk Type' ver-

birgt. Wie Abb. 2 zeigt, können Sie festlegen, ob die Disketten ein- oder doppelseitig eingerichtet werden sollen. Zudem verlangt Turtle die Angabe von Track- und Sektorzahl. Wir empfehlen die Voreinstellung von doppelseitigen Disketten mit 9 Sektoren auf 80 Tracks. Hochformatierte Disketten reduzieren zwar unter Umständen die Zahl der benötigten Disketten geringfügig, doch ist die Datensicherheit nicht unbedingt gegeben.

Während des Backup-Vorgangs zeigt Turtle stets die Nummer der aktuellen Diskette an. Die Zählung beginnt normalerweise bei 1. Möchten Sie mit einem anderen Wert beginnen, um beispielsweise die Backup-Disketten mehrerer Partitionen fortlaufend numeriert zu haben, so können Sie bei 'Floppy Disk Numbering' einen anderen Anfangswert einstellen. Bitte beachten Sie, daß der angegebene Wert keinerlei Auswirkungen auf den eigentlichen Sicherungsvorgang hat, sondern lediglich die Bildschirmausgaben beeinflußt, die Ihnen als Hilfestellung dienen und sicherstellen sollen, daß Sie stets die richtige Diskette zur Hand haben.

Sollen die Backup-Disketten vor dem Schreiben formatiert werden, so ist dies bei 'Format Floppy Disks' anzugeben. Bitte beachten Sie, daß leider nur entweder alle Disketten oder gar keine formatiert werden können. Eine 'Bedarfsformatierung', wenn die Zahl der zur Verfügung stehenden und bereits formatierten Disketten nicht ausreicht und neue Datenträger eingesetzt werden müssen, ist nicht vorgesehen. Das Formatieren verlangsamt den Schreibvorgang beachtlich, sollte also möglichst vermieden werden.

Die zu sichernden Zugriffspfade werden in einer Dialogbox eingetragen, die nach Anklicken von 'Path(s) to Back Up' erscheint. Mehrere Pfadangaben können durch Leerzeichen getrennt werden.

Wohin mit der RAM-Disk?

Turtle wählt automatisch die Kennung M für die RAM-Disk. Sollte in Ihrem System eine Partition mit diesem Namen existieren, so wird diese von der RAM-Floppy quasi überdeckt. Darauf gespeicherte Dateien können deshalb nicht gesichert werden. Diese Vorgabe ist jedoch änderbar. Mit 'RAMdisk Drive Name' läßt sich eine beliebige andere Kennung einstellen, die dann gegebenenfalls ein Laufwerk überdeckt, wenn sie anderweitig bereits gebraucht wird. Bitte wählen Sie für die RAM-Disk keinesfalls den Namen des Laufwerks, auf dem sich die Turtle-Dateien (z.B. TTLEXEC.TTP) befinden, da diese dann nicht mehr gestartet werden können.

Nachdem man nun alle Einstellungen vorgenommen und gegebenenfalls die Parameter für eine spätere Verwendung gesichert hat, kann mit der Option 'Backup' des 'File'-Menüs der eigentliche Backup-Vorgang gestartet werden. Turtle richtet zunächst die RAM-Disk ein, sofern dies nicht bereits bei einem früheren Backup-Prozeß geschehen ist. Sodann erscheint der in Abbildung 5 dargestellte Protokoll-Bildschirm des TTLEXEC.TTP-Programms, das von TURTLE.PRG mit der Erstellung der Sicherungskopie beauftragt wurde. Turtle beginnt mit dem Einlesen von Dateien in die RAM-Disk und zeigt dabei stets die gerade noch freie Kapazität an. Der Anwender kann inzwischen eine Diskette in ein Diskettenlaufwerk legen. Durch Drücken von 'A' deuten Sie Turtle an, daß als nächstes die Diskette in Laufwerk A benutzt werden soll. Der Status wechselt auf dem Bildschirm von 'Disk needed' zu 'Ready'. Sobald die RAM-Disk gefüllt ist, beginnt Turtle mit dem Speichern der Daten auf der Diskette. Währenddessen können Sie – sofern vorhanden – bereits eine neue Diskette in Laufwerk B einlegen und 'B' drükken, so daß der entsprechende Laufwerksstatus hier auf 'Ready' wechselt und Drive B beim nächsten Schreiben der RAM-Disk verwendet wird.

Sollte beim Beschreiben oder Formatieren einer Diskette ein Fehler auftreten, so weist Turtle darauf mit einer Meldung hin und verlangt eine neue Diskette, auf die die gesamten Daten der RAM-Disk neu kopiert werden. Der Backup-Vorgang kann jederzeit mit Control-C abgebrochen werden.

Am Ende des Sicherungsvorgangs gelangen Sie auf Tastendruck automatisch wieder ins Programm TURTLE.PRG zurück, von wo aus Sie einen neuen Backup-Vorgang, beispielsweise für eine andere Partition, starten können.

Im nächsten Heft zeigen wir, wie man mit Terrapin große Dateien aufspaltet und Backups mit Hilfe von UNTURTLE.PRG zurückkopieren kann. Bis dahin wünschen wir Ihnen und Ihren Daten alles Gute.

ost/cs

ST-TEAM für ST-User

EINSTEIGER-POWER

Alles für den sofortigen Einstieg in die Welt des ST's. Auf 4 Disketten erhalten Sie Textverarbeitung, Datenbank, Adressverwaltung, Zeichenprogramm inkl. Convertierung, Viren-Killer, Utilities wie Kopier- und Formatierprogramm und mehr, Lernsoftware und natürlich etwas zum relaxen.

Paket ES1 nur 20 DM.

PD-POWER-PAKETE

Public-Domain Programme sind oft eine preiswerte Alternative zu kommerzieller Software, doch die Auswahl aus über 1000 Disketten in den verschiedenen Serien fällt selbst Kennern der PD-Scene schwer. Aus diesem Grund stellen wir Ihnen an dieser Stelle unsere PD-Power-Pakete vor, die auf verschiedene Themengebiete zugeschnitten und von uns sorgfältig ausgesucht worden sind, damit Ihnen zeitraubende Suchaktionen durch den PD-Dschungel erspart bleiben.

PD & SHAREWARE

Programme sind durch Ihre Autoren als frei kopierbar ausgegeben. Bitte bedenken Sie aber, daß auch in diesen Programmen meist sehr viel Zeit und Mühe investiert worden sind. Sollten Sie also ein PD/Shareware Programm häufiger nutzen, lassen Sie sich beim Autor registrieren (bei Shareware ist man dazu verpflichtet). Als Gegenleistung erhalten Sie in der Regel Updates und/oder Anleitung, sowie Hilfestellung bei der Anwendung des Programmes.

NEU

BUSINESS-POWER

Dieses Paket spricht vor allem Freiberufliche, kleine + mittlere Betriebe an, denn hier dreht sich auf 5 Disketten alles um den kaufmännischen Bereich, wie z.B. Finanzbuchhaltung, Fakturierung, Adress- + Lagerverwaltung, Terminplanung, kfm. Berechnungen, Inventur uvm.

Ronfakt, Pegafakt, Fibumat, Journal, Buchus, Buchhand, PD-Fibu, Inventur, Überweisung, Datebook, Adress5.0, Termin5.1, Kaufmann, GEMcalc

Paket BS1 nur 25 DM

NEU

TEXT-POWER

Auf 3 Disketten befinden sich die besten PD- Textverarbeitungen, Texteditoren, Formulierungs- und Einstellungshilfen, Indexlisten, Schreibmaschinen-Übungen uvm.

Profitext, Minitext, 10-Finger, Formular, Phraser, Lastword, Index, Anita, 2ndcolumns uvm.

Paket TS1 nur 15 DM

NEU

DRUCKER-POWER

Alles für einen problemlosen Druckerbetrieb. Auf 5 Disketten finden Sie 1stWord+ Druckertreiber für fast alle Drucker, sowie Hilfsprogramme, Hardcopytreiber und Druckutilities für spezielle Drucker.

Output, Idealist, Postermaker, Letters, SUPERDRIVER (für 1stWord+), uvm.

Paket DS2 nur 25 DM

SIGNUM® - POWER

Auf 4 Disketten erhalten Sie Utilities, die speziell auf Signum ab gestimmt sind, Fonts für 9- und 24 Nadel-Drucker und ausgesuchte Grafiken im *.PAC Format. Erleichtern Sie sich die Arbeit mit Signum!

Snapfont,Bigfont,Turnpic,suchsets,Sigshell, Sighelp,Maßstab,Vorlage,Houdini,SigtoGem uvm,

Paket PS1 nur 20 DM

ACC-POWER

Die besten Desktop-ACC's !

ACC-Loader, Adress, Alarms, Clipboard, Bit3.6, Diskutil, Hardcopy, Clock, Helfer, Janine, Key-Help, Last Word, Manager, Multi-Acc, James, Privat Eye, Protect, RAM-Disk, Screen Save, Backup, Schieber, Simple, ST-Klick, Telefon, Terminkartei, Terminplaner, Umlaut, Werkzeugkiste Calculator, Kalender, Big-MACC, MB-Uhr, MS- DOS-Step, Word 400, Weck-ACC uvm. auf 4 Disketten

Paket AS1 nur 20 DM

MIDI-POWER

2 Disketten für alle, die sich für Musik und Atari interessieren !

32-Track (Sequenzer), AMI, BW-Sound (Song-Editor), D- 50PD, DX21Over, Esquizit (ESQ-1 Library), Ezseq, FB-01, Freedrum (Schlagzeug-Syhnti), Music (Komposition, mit Notendruck).

Paket MS1 nur 10 DM

SPIELE-POWER 1

2 Disketten mit ausgewählten Adventures und Rollenspiele.

Invasion (f), Shymer (f), STac-Demo (f), Paranoid, HASCS (s/w), Vault II(s/w), Zaubertrank (s/w)

Paket SP1 nur 10 DM

SPIELE-POWER 2

2 Disketten mit ausgewählten Strategie-Spielen.

Anno 1700 (s/w), Baall (s/w), Bridge It (f), Castle Combat (s/w), Shogun (s/w), Krabat (s/w), Ramses (s/w), Telebörse

Paket SP2 nur 10 DM

SPIELE-POWER 3

2 Disketten mit ausgewählten Action-Spielen für s/w Monitor.

Fighter2, Monkey, Mirror, Laser, Motodrom, Rocket, SBFG, MacPan, GOUP, Stetris, Tetrix

Paket SP3 nur 10 DM

SPIELE-POWER 4

10 Disketten mit den wohl besten Spielen für den s/w- Monitor. Wochenlanger Spielspaß garantiert!

Paket SP4 nur 50 DM

SPIELE-POWER 5

10 Disketten mit den wohl besten Spielen für den Color- Monitor für langen Spielspaß.

Paket SP5 nur 50 DM

GRAFIK - POWER 1

Das Paket für alle, die sich mit Grafik, Design oder DTP auseinandersetzen und Ihre Publikationen individueller gestalten möchten. Ihr ATARI® wird zum Atelier!

Auf 4 Disketten finden Sie: PAD V1.8, Little Painter 4.32, Printing Press 3.16, Picturedisk mit Bildblocks+Grußkarten für PP3.16

Paket GP1 nur 20 DM

CLIPART - POWER 1

6 Disketten mit ausgesuchten Grafiken im *.PAC Format; ca. 480 Bildschirme. Natürlich thematisch sortiert.

z.B. Berufe, Diverses, Gebäude, Feste, Geograhie, Geräte, Jahreszeiten, Musik, Menschen, Wappen, Nahrung, Natur, Phantasie, Verzierungen, Weltraum, Sport, Tiere, Rahmen, Verkehrsmittel, Zirkus und mehr.

Paket CP1 nur 30 DM

CLIPART-POWER 2

4 Disketten mit über 1600 Bildern im *.IMG Format

Paket CP2 nur 20 DM

WISSENSCHAFTS-POWER

Auf 6 Disketten bekommen Sie Software zu den Bereichen Mathematik, Physik, Chemie, Geographie und Sprachen. Das ideale Paket für Schüler/Studenten.

Analy St, Funcalc, Plotter, Plot-it, 3D-Plot, Carpet, Diskret, Dreieck, Körper, Matrix, Statist, Physikprog., Molekül, Chemie, Laborant, Translator, V-Crack, Wordtrainer, Voktrainer, Geograph, Welt, Globus, Klima, Littleprof..

Paket WS1 nur 30 DM

DISK/HD-POWER

3 Disketten erleichtern Ihnen die Arbeit mit Disketten und Harddisk. Verwaltung, Etiketten, Backup uvm.

Paket DS1 nur 15 DM

UTILITY-POWER

5 Disketten enthalten hier die besten Hilfsprogramme für Ihren ST.

Z.B.: 50/60 HZ Monitorumschaltung, Auto-Selector, Bootwähler, Datasave, Dir-Analyse, Disk Engineer, Emula 5.1, LO-MI-HI, Maustreiber, Quick-ST, Quick-Index, Rescue, Speeder, Sweep, Total delete, Virusscope, Xdirlist, Recover, Tree-Pack DESK-Pic, DESK-Switcher uvm.

Paket US1 nur 25 DM.

weitere Hard- und Software Produkte

ATARI®- Produkte

1040 STE, 1 MB	798,-
1040 STE, 4 MB	1198,-
MEGA STE1, 1 MB	1398,-
MEGA STE1 + 48 MB HD	1898,-
Monitor SM 144	389,-
Monitor SM 124	289,-
Portfolio	379,-



FESTPLATTEN

HD KIT's + Contr. für MEGA STE

.. 48 MB Seagate	459,-
.. 52 MB Quantum	798,-
..105 MB Quantum	1129,-
..210 MB Quantum	1898,-
..320 MB - 520 MB	a.A.

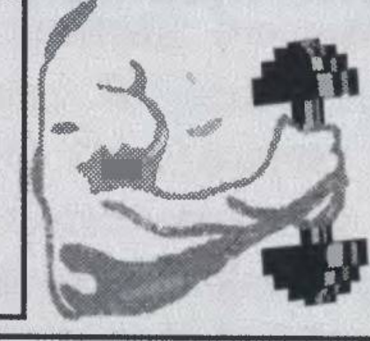
Externe Festplatten anschlußfertig mit Software

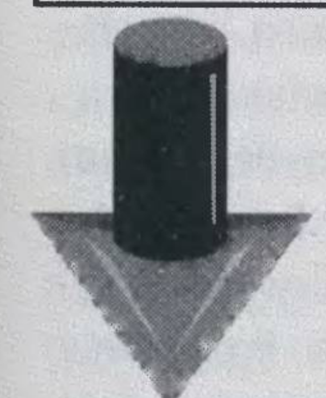
..TUM 48 MB Seagate	848,-
..USD 52 MB Quantum	1099,-
..USD 105 MB Quantum	1479,-
..USD 210 MB Quantum	2149,-

2 Jahre Garantie auf Quantum Laufwerke

EMULATOREN

AT-Speed C16	449,-
Vortex 386SX	777,-
Spectre GCR (ohne ROM's)	629,-



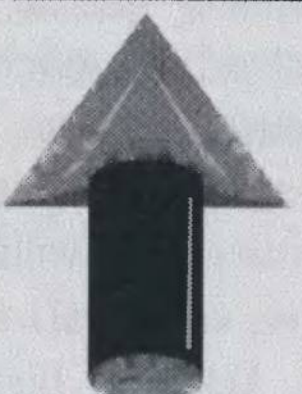


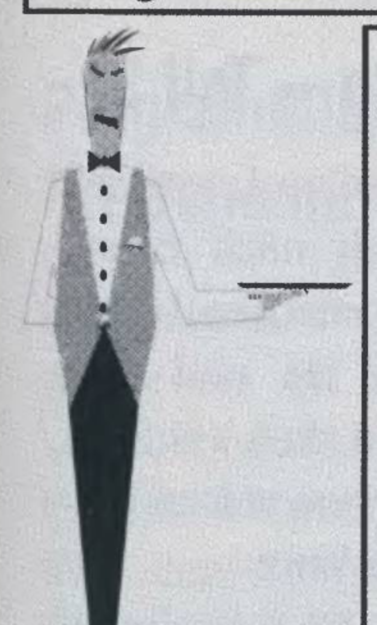
SOFTWARE MS-DOS®

MS-DOS 5.0	269,--
WORD 5.5	1398,--
AutoSketch, CAD	498,--
Windows 3.0	349,--

Mäuse

That's a Mouse	79,-
Logimouse ST	75,-
Logimouse Amiga	75,-
Logimouse PC	85,-





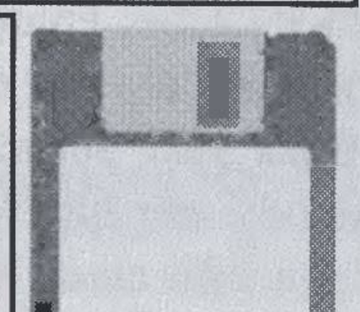
Speichererweiterungen

..Micro RAM für 260/520/1040 ST	
auf 2.5 MB, teilsteckbar	398,-
auf 2.5 MB, vollsteckbar	444,-
auf 4 MB, teilsteckbar	589,-
auf 4 MB, vollsteckbar	633,-
..für 1040 STE/MEGA STE	
auf 2 MB	198,-
auf 4 MB	395,-

TDK BULK Disketten

(ohne Label, ohne Shutterdruck)

50 Stück MF2DD	55,-
50 Stück MF2HD	110,-





Versand- und Lieferbedingungen

Verkauf solange Vorat reicht. Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Versand erfolgt per Vorkasse (PD's: 4 DM/HS 8 DM) oder Nachnahme (PD's 6 DM/HS 12 DM) zzgl. Versandkosten. Ausland nur Vorkasse (Euroscheck, PD's 10 DM/HS 25 DM).

ATARI, Calamus und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen.

Peripherie

..Laufwerke	
3.5" Floppy, extern	219,-
3.5" Floppy, intern	298,-
5.25" Floppy extern	269,-
..Drucker	
Panasonic KXP-1123	549,-
Einzelblatteinzug 1123	329,-
Canon Bubble Jet 300	1198,-
Tintenstrahldrucker, 360 DPI, 64 Düsen Endlospapier, Epson LQ kompatibel !	
Einzelblatteinzug BJ 300	249,-
vollautomatisch, Endlospapierfunktion ist weiterhin möglich !	
2ter Einzelblatteinzug	159,-
für BJ-300, nur in Verbindung mit erstem Einzelblatteinzug möglich	
..Scanner	
CHARLIE Handyscanner	548,-
32 Graustufen, 400 Dpi Farbbildverarbeitung optional	

ATARI®- DTP Paket

1040 STE Computer, 2 MB RAM,SM124
DTP Software Cala-mus 1.09N und
Textverarbeitung That's Write V1.45
unser Preis nur 1498,-

DTP

..Software	
Calamus V1.09N	398,-
Calamus SL	1349,-
ArtWorks Business	398,-
Gestaltungshilfen zu Calamus	
Design Studio 'à la carte'	149,-
Ornamente, Rahmen, Vektorgrafiken speziell für die Gestaltung von Speisekarten	
Vektorgrafiken	249,-
über 750 Vektorgraf. (*.GEM)	
..Hardware	
ProScreen TT	1898,-
19 " Mon. für TT	
Proscreen STE	2698,-
19" Mon. VME für MEGA STE	

Wir konfigurieren Ihnen Ihre komplette DTP Anlage. Rufen Sie uns an.

Knüller

Signum 3	548,-
Tempus Word	500,-
T's Write 1.45	99,-
Adimens 3.1+	149,-
Easy Base	239,-
Draw 3.0	129,-
K-Spread 4	235,-
Pure C	398,-
Kobold	79,-
FCopy Pro	79,-
ST-Profi-Buch	79,-



Neue Fonts für Ihren Calamus®

Bodona (2)	Americano (4)
Capitol (2)	Alt Berlin bold (2)
Cochin	CARDPLAY (2)
Futur	Funny Bunny (2)
Garamont (2)	Florence
Bridget reg.	Melody (2)
Elan light	Malaga
Gate reg.	Isabelle Bold
Parisienne (2)	Novo bold
Pisa rounded	PAINTCUT

je Paket nur 179,-
in Klammern die Anzahl der Schnitte

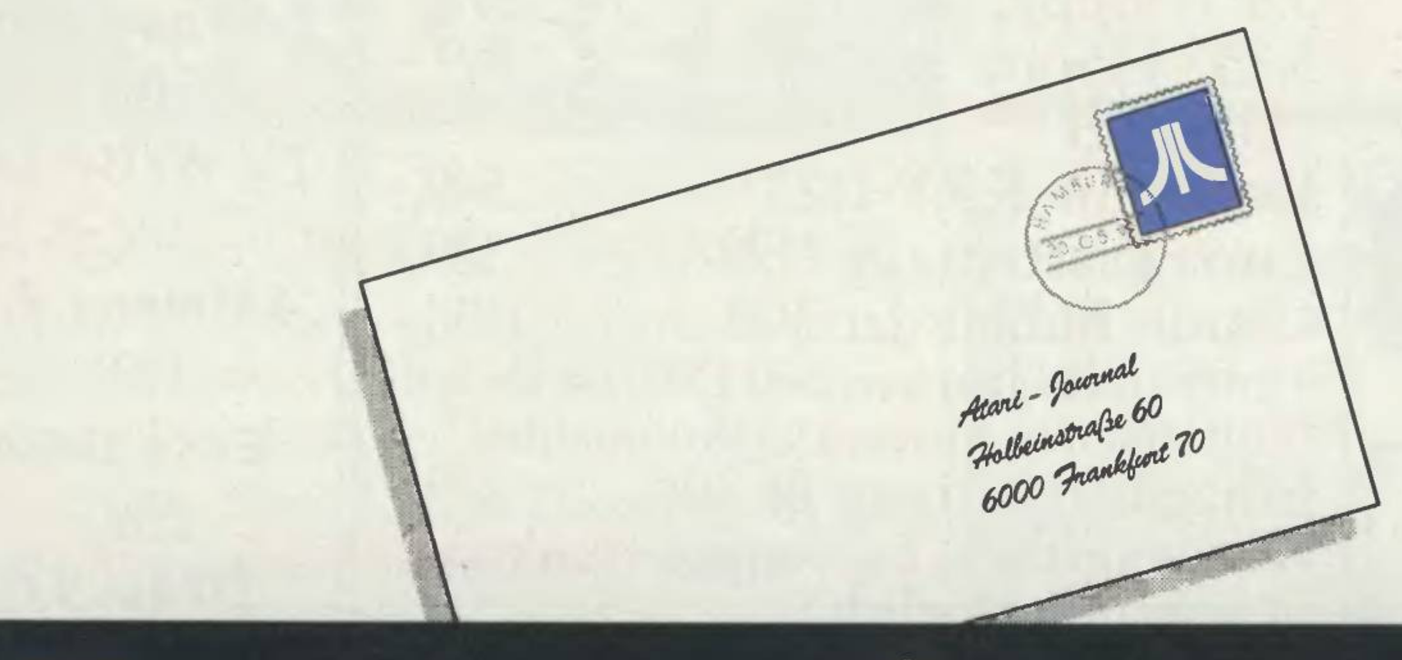
IHR ST-TEAM PARTNER

T.U.M. Soft- & Hardware GbR
Hauptstr. 67/PF. 1105
2905 Edewecht
☎ 04405/6809 Fax: 228

Duffner Computer
Habsburgerstr. 43
7800 Freiburg
☎ 0761/56433 Fax:551724

Schick EDV-Systeme
Hauptstr. 32a
8542 Roth
☎ 09171/5058-59 Fax: 5060

Händleranfragen erwünscht!
Wir suchen noch Partner für das ST-TEAM.
Bei Interesse rufen Sie einfach einen der o.g. Anbieter an.



Leserforum

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern, haben wir dieses Forum eingerichtet. Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Meinung zum Atari Journal äußern möchten: Schreiben Sie uns!

Beschreibung von IdeaList im Atari Journal 11/91

Aufgrund Ihrer Beschreibung und Bewertung diverser PD-Druck-Utilities im Atari Journal 11/91 glaubte ich zu erkennen, daß IdeaList ein für meine Zwecke geeignetes Drucker-Utility darstellt und habe es dann auch bei Ihnen bestellt.

Die Lieferung war prompt – das Erstaunen groß: Fast nichts, was in Ihrer Marktübersicht für die Version 1.3 beschrieben wurde, war in der ausgelieferten Version 1.3 enthalten!

Kein drei-, sondern nur ein zweispaltiger Ausdruck ist möglich. Ein wort- oder zeichenweiser Umbruch kann nicht ausgewählt werden und das aktuelle Datum kann nicht in den Ausdruck eingebunden werden. Textausschnitte des Ganzseiten-Layouts werden nicht vergrößert eingeblendet und von Flydials war weit und breit nichts zu sehen.

Alles in allem hat man den Eindruck, daß hier ein völlig anderes Programm gemeint ist! Sie könnten jetzt zwar einwenden, daß ich mich mit meinen Problemen an den Programmautor wenden müßte. Ich habe mich aber nun einmal von Ihrer Bewertung leiten lassen und frage mich ernsthaft, was dies im Sinne einer objektiven Information und Beratung Ihrer Leser wert sein soll, zumal Sie ja doch wohl immer noch die Pflege des PD-Marktes als einen Ihrer redaktionellen Schwerpunkte ansehen.

Dr. Rainer Eberle, Röttenbach

Red: In der Tat lag hier ein Fehler bei der Angabe der Diskettennummer vor, für den wir uns bei Ihnen entschuldigen möchten. Die von uns angeführte Diskette des PD-Pools enthielt leider noch immer die alte Version 1.3. Eine mittlerweile vollkommen überarbeitete Version von IdeaList finden Sie seit geraumer Zeit auf Diskette J169. Im Katalogteil dieser Ausgabe finden Sie außerdem eine detaillierte Vorstellung der Version 3.0, die wir auch an dieser Stelle jedem Anwender nur empfehlen können.

Bezugsquelle von HyperLink

In Heft 10/91 fand ich in Ihrem Bericht über die Atari-Messe in Düsseldorf den Hinweis auf ein HyperCard-ähnliches Produkt für den ST namens HyperLink, das von der kanadischen Softwarefirma JMG Software vertrieben wird. Können Sie mir bitte die genaue Anschrift der Firma oder einen Vertrieb dieses Produktes in Deutschland nennen? Vielen Dank!

Stefan Hammerl, Wien

Red: HyperLink von der Firma JMG Software ist zur Zeit nur in der amerikanischen Originalversion direkt vom Hersteller in Kanada erhältlich. Die Anschrift lautet:

JMG Software International Inc., 892 Upper James Street, Hamilton, Ontario L9C 3A5, Canada, Tel. 001-416-575-3201, Fax: 001-416-575-0283

Benutzeroberflächen – Teil 1

Für mich ist dies (siehe Leserbrief von Gerd Höller in Atari Journal 12/91 – d. Red.) keine Frage des Geschmacks mehr, denn ich möchte mich nicht bei jedem neuen Programm auf eine neue Steuerung einstellen, auch wenn diese noch so kreativ ist.

Für kommerzielle Programme – die ja auch irgendwie Bedeutung für ein System haben sollen – muß deshalb gelten, daß eine eigenwillig ausgelebte Kreativität hier fehl am Platze ist. Es gibt bestimmte Funktionen, die in jedem Programm im wesentlichen gleich sein sollten, so zum Beispiel das Öffnen, Schließen und Speichern von Dateien sowie das Beenden von Programmen und die Blockfunktionen. Hierfür müssen endlich einheitliche Befehle gelten.

Was den PD- und Shareware-Bereich anbelangt, kann natürlich jeder Programmierer tun und lassen was er bzw. sie will. Allerdings würde ich solche Programme nicht mehr erwerben bzw. benutzen, weil ich mit dem Rechner arbeiten will und mich nicht irritieren lassen möchte durch Kommandos, die mit neuen Inhalten belegt wurden.

Lothar L. Hornung, Berlin

Benutzeroberflächen – Teil 2

Obwohl ich in der Regel keine Leserbriefe schreibe, möchte auch ich mich einmal zum Thema Benutzeroberflächen (siehe Atari Journal 12/91, Seite 114 und Atari Journal 1/92, Seite 100 – d. Red.) äußern. Ich bin der Meinung, daß eine solche offene Diskussion vieles klären kann.

Da auch ich bestimmte PD-Software regelmäßig nutze und mich die Szene interessiert, habe ich schon gewisse Erfahrungen gemacht. Um es gleich vorweg zu nehmen: Ich schließe mich rückhaltlos der Meinung von Don Chaos alias Eric Böhnisch an. Als reiner Anwender auf dem Atari ST in den Bereichen DTP, Textverarbeitung und Grafik finde ich es fürchterlich, mich in 'wild'

programmierte Software einarbeiten zu müssen. Bedingt durch die Anwendungsgebiete ist es oftmals erforderlich, häufig die Programme zu wechseln. Wenn dann auch noch jedes Programm eine völlig abweichende Benutzung hat, ist ein zügiges Arbeiten nicht mehr möglich. Dadurch geht natürlich das Interesse am Programm verloren und in der Regel endet es im Diskettenlaufwerk durch ein Formatieren der Diskette. So etwas ist keine Seltenheit – auch bei ansonsten recht guten und nützlichen Programmen.

Nicht umsonst werden in vielen Bereichen gewisse Normen verlangt – GEM gehört auch dazu. Wir haben doch alle schon genug mit verschiedenen Standards und Formaten zu tun. Ich bin auch für eigene Ideen, doch haben diese nichts in der Benutzerführung von Anwendungsprogrammen zu suchen, ja selbst in Spielen können sie sehr störend sein. Wie soll ich denn auch herausbekommen, daß gerade in dieser Box die rechte, statt wie üblich die linke Maustaste wirksam ist. Und das ist nur eines von vielen möglichen Beispielen. Die Programmierer sollten doch ihre Kraft lieber in die Programmfunktionen stecken und dort eigene, neue Ideen einfließen lassen. Es gibt genug Beispiele dafür. Das die Versuchung groß ist, kann ich mir rege vorstellen, denn bis vor zwei Jahren habe ich selbst noch programmiert.

Es gibt viele gut und kreativ programmierte PD-Software, die sich aber trotzdem durch eine GEM-Oberfläche auszeichnet. So etwas kann ich nur begrüßen und freue mich darüber.

Tobias Schirmer, Wuppertal

Programmiersprache PD-Scheme

Im Rahmen meines Informatik-Studiums wurde ich mit dem Lisp-Dialekt Scheme konfrontiert. Mir ist in Erinnerung, daß Sie in einer früheren Ausgabe des PD-Journals über eine Scheme-Portierung für den ST auf PD-Basis berichtet haben. Können Sie mir den Namen und die Adresse des Autors nennen?

Lassen Sie mich zum Schluß noch ein Lob für Ihr Magazin aussprechen. Mir gefällt insbesondere der News-Teil sehr gut, so zum Beispiel der Blick über den großen Teich. Gerade die Tatsache, daß Ihr Heft eine Woche früher als die Konkurrenz erscheint, macht es sehr attraktiv. Weiter so!

Thomas Künneth, Röthenbach

Red.: Die Programmiersprache ST-Scheme befindet sich auf Diskette J41. Die Anschrift des Autors Frank Hinkel lautet: Frank Hinkel, Am Kumb 3, 6756 Otterbach.

Kritische Berichterstattung

Was den Wunsch vieler Leser nach kritischen Testberichten betrifft, haben Sie im Editorial der Ausgabe 11/91, so scheint es, nach Ausflüchten gesucht, die Thema einer Grundsatzdiskussion sein könnten.

Software wird grundsätzlich für Anwender programmiert. Es wäre nun nur logisch, die Software auch von Anwendern testen zu lassen. Warum sollten nach Ihrer Meinung Programmierer als Tester Textprogramme anders beurteilen als die übrige schreibende Menschheit? Und um klare Sachverhalte festzustellen, bedarf es auch keiner Vergleiche mit anderen Programmen. Ein eklatantes Beispiel mangelhafter Testberichterstattung ist der Artikel über CyPress (Der Konkurrent aus dem Norden, Atari Journal, Seite 121).

CyPress ist meiner Meinung nach zu keinem einzigen derzeitigen Textprogramm mittlerer und höherer Klasse ein akzeptabler Konkurrent.

a) CyPress benötigt für die Korrektur einer einzeilig geschriebenen DIN A4 Seite 10-12 Minuten. b) Jede Korrektur zerstört den gesamten Umbruch, der nach dem Ausstieg automatisch extrem zeitraubend neu erstellt wird und ohne Datenverlust nicht unterbrochen werden kann und darf. c) Dem Korrektursystem fehlt ein direkter Ausstieg. d) In einer Ramdisk wird das Lexikon nicht gefunden.

Es dürfte einleuchten, daß von Testberichten beeinflußte Fehlkäufe auch den Zeitschriften angelastet werden. Von Firmen die nur schnelles Geld machen wollen, sollten Redaktionen sich nicht zu Handlangern machen lassen. Wachsamkeit wäre in jedem Fall angesagt.

Horst Hermann Böhlke, Neuwied

Red.: Ohne jetzt auf den Fall CyPress direkt einzugehen, sei – unter besonderem Hinweis auf das Editorial dieser Ausgabe – folgendes gesagt: Sicher kann jeder Anwender die Funktionalität eines Programms genauso gut beurteilen wie ein Programmierer. Ob jedoch ein Programm mit bestimmten Erweiterungen, auf neuen Maschinen oder mit anderen Programmen Schwierigkeiten haben wird, dürfte kaum von 'Normalsterblichen' vorhersehbar sein. Und ein Vergleich mit anderen Programmen ist sehr wohl wichtig, denn nur so kann man abwägen, ob ein einzelnes Programm sowohl im Preis als auch in der Leistung konkurrenzfähig ist.

Wenn Sie uns schreiben möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: Redaktion Atari Journal, Kennwort 'Leserforum', Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt am Main 70. Die Redaktion behält sich das Recht vor, Leserbriefe vor der Veröffentlichung zu kürzen. Die veröffentlichten Leserbriefe geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.



WORKSHOP

Elektronische Bildverarbeitung

Nachdem wir Ihnen in den ersten beiden Teilen überwiegend Grundlagen zur Bildverarbeitung vermittelt haben, kommen wir mit dem heutigen dritten Teil endlich zu den kreativen Einsatzmöglichkeiten von Bildverarbeitungs-Software.

Beschäftigen möchten wir uns zunächst mit der Optimierung, wobei hierbei nicht die inhaltliche Optimierung eines Bildes gemeint ist, denn dies würde eher unter den Bereich Montage fallen und dazu kommen wir erst später. Vielmehr geht es darum, die Bilder, die Sie mit dem Scanner einlesen, so zu optimieren, daß sie in bestmöglicher Qualität auf dem Papier erscheinen.

Sie sollten anhand dieses Workshop-Kapitels mit Ihrer eigenen Konfiguration experimentieren, da zu dem Thema 'Optimierung' nie 100%ige Aussagen in punkto Ausgabequalität getroffen werden können. Deshalb wird hier eine Anleitung zum 'selbst erarbeiten' der erwünschten Ergebnisse angestrebt.

Optimal ist relativ

Was soll man unter dem schwammigen Begriff 'optimale Ausgabequalität' eigentlich verstehen? Wenn Sie diese Frage an zehn Personen richten, erhalten Sie garantiert elf verschiedene Antworten. Dies liegt daran, daß jeder von einem anderen Ausgangspunkt (sprich: Hardware) ausgeht und somit eine andere Auffassung von der Ausgabequalität hat. Ein Anwender mit 9-Nadeldrucker wird schneller vom Ergebnis zu begeistern sein als ein Reprograph mit einem 3000-dpi-Belichter. Aus diesem Grunde möchte ich mich hier auf zwei Bereiche beschränken: den Laserdrucker mit 300 dpi und den Laserbelichter mit 2540 dpi, sozusagen als 'medium'- und 'high-end'-Referenz.

Workshop-Übersicht

1 Grundlegendes: Ohne die 'graue' Theorie geht es leider auch hier nicht. Was ist ein Raster? Wie bearbeite ich Graustufen-Bilder?

2 Scannen und Drucken: Optimales Einlesen von Vorlagen. Sinnvolle Auflösungen beim Scannen. Auswahl der richtigen Druckauflösung.

3 Grundlagen zur Druckvorbereitung: Bearbeiten von Bildern für optimale Druckergebnisse. Vorstellung der hierfür geeigneten Werkzeuge.

4 Fotomontage am Atari: In diesem Teil wird es schon kreativer. Wir bearbeiten ganz gezielt bestimmte Bildteile, um diese nach Ihren Vorstellungen zu verändern.

5 Fortgeschrittene Bildgestaltung: Im letzten Teil des Workshops möchten wir dann noch einmal in die Trickkiste greifen und Ihnen zeigen, wie man mit einfachen Mitteln interessante Effekte erzielen kann, die aus einem Foto eine gänzlich neue Grafik machen.

Selbstverständlich wird sinngemäß alles hier Gesagte auch auf andere Ausgabegeräte zutreffen, jedoch können Sie eine Beurteilung der Ergebnisse nur durch eigene Testreihen vornehmen. Um ein Gefühl zu bekommen, was optimal eigentlich bedeutet, müssen zunächst einmal alle Einflüsse auf die Ausgabequalität bekannt sein. Im einzelnen können sich die folgenden Faktoren auf die Ausgabequalität eines Bildes auswirken:

- Qualität des Scanners
- Anzahl der erfaßten Graustufen
- Scannauflösung
- Druckerauflösung
- Druckprinzip
- Vorlagenqualität
- Papierqualität

Es sind also doch einige Punkte zu beachten, will man alle Einflüsse berücksichtigen. Diese Faktoren beziehen sich allerdings auf Grauwertbilder, bei Strichzeichnungen sind nicht alle hier genannten Faktoren maßgeblich.

Wie aus den bisherigen Reihen des Workshops bekannt, spielt auch das Verhältnis Druckauflösung zu Scanner-Auflösung eine sehr große Rolle. Für monochrome Anwendungen gilt hier, daß ein Verhältnis 1:1 optimal ist. Da dies bei Belichtungen etwas schwierig wird (ich kenne keinen Handscanner, der mit 2540 dpi scannt), behilft man sich mit der größt-

Dipl.-Ing. Manfred Müller-Späth, der Autor dieses Artikels, ist Mitarbeiter der Firma Trade iT und dort zuständig für den Bereich Software und Support.

möglichen Auflösung und paßt das Bild der Ausgabeauflösung entsprechend an.

Ansonsten kann bei Strichzeichnungen eigentlich nicht viel schiefgehen: Die aktuellen Handscanner sind im allgemeinen von solch guter Qualität, daß selbst feinste Strichnuancen fein aufgelöst wiedergegeben werden. Deshalb wollen wir hier abschließend nur kurz noch einmal auf Korrekturen einer gescannten Strichzeichnung eingehen, ehe wir uns ausschließlich der Halbtonverarbeitung zuwenden.

Eigentlich kann es bei monochromen Vorlagen nur zu zwei Problemfällen kommen:

– Das zu scannende Objekt ist mit einem Rasterhintergrund versehen, der beim Scannen als wilder Pixelhaufen den Gesamteindruck nachhaltig stört. Dies kann zum Beispiel bei einer OCR-Software dazu führen, das der Text nicht mehr umgesetzt werden kann.

– Die Grafik ist zu dicht (beispielsweise ein komplizierter Holzschnitt), so daß beim Drucken einige Bereiche flächig zulaufen und nicht mehr differenzierbar sind.

Für den ersten Fall gibt es in Repro Studio junior ein Werkzeug, daß diese Pixelanhäufungen automatisch ausfiltert. Der zweite Fall dagegen liegt schon etwas schwerer im Magen und letztendlich hilft in einem solchen Fall nur eines: Das Bild als Halbtonbild scannen und danach optimieren. Dadurch gehen zwar unter Umständen einige Details verloren, aber der positive Gesamteindruck bleibt erhalten. Wie Grauwertbilder optimiert werden, sehen wir weiter hinten.

Doch nun zurück zu unserer monochromen Vorlage: Als Beispiel habe ich einmal einen Text gewählt, der auf einen gerasterten Hintergrund gedruckt ist. Solche Situationen findet man heute häufig in Zeitschriften, manchmal ist der Hintergrund zu allem Überfluß auch noch farbig, so daß

Abb. 1:
Mit der Filter-Dialogbox lassen sich Bilder leicht modifizieren.

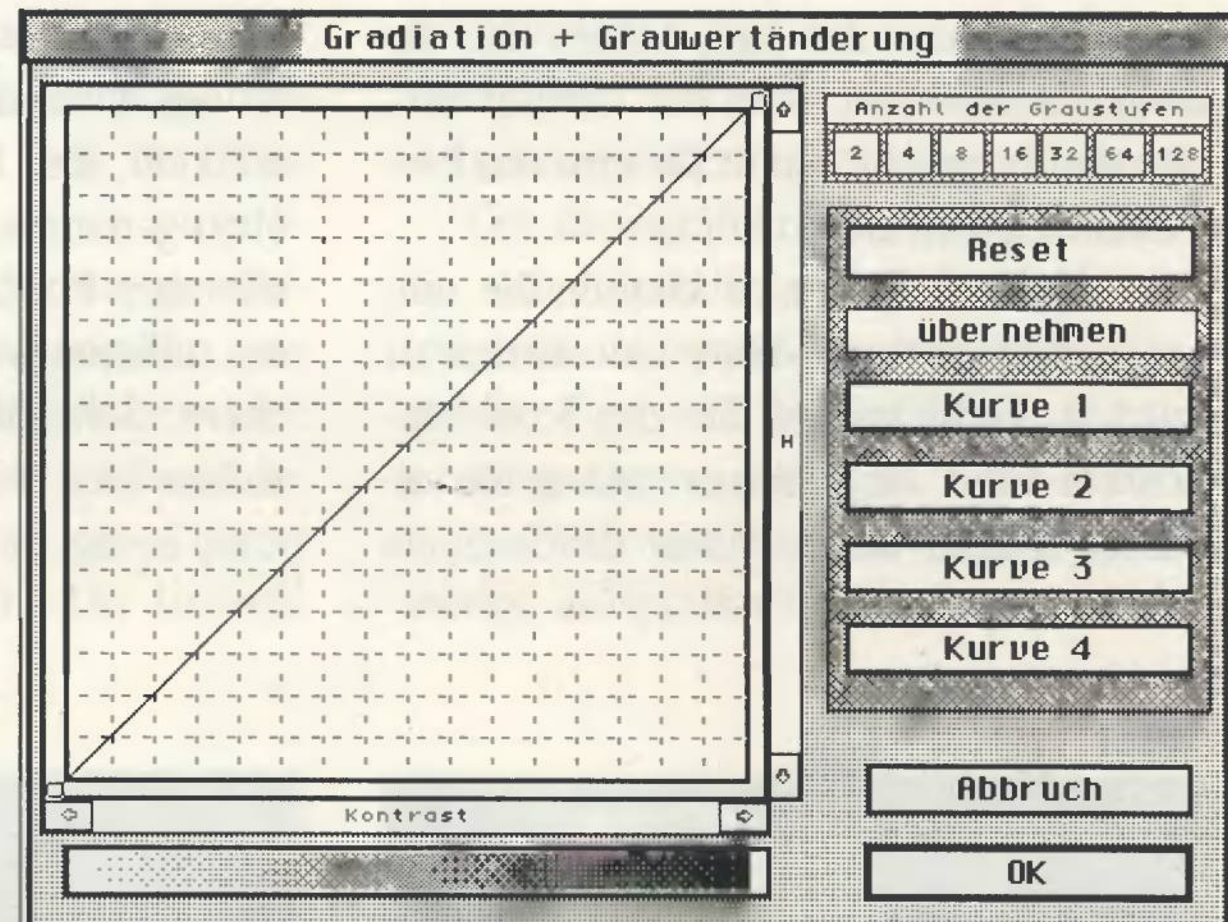


Abb. 2:
Mit der Gradationskurve kann der Grauwertverlauf eines Bildes nachjustiert werden.

der Scanner vor einer schwierigen Aufgabe steht. Am besten, Sie nehmen sich eine solche Textspalte auch einmal vor und scannen diese mit 300 dpi ein (aus Referenzgründen).

Haben Sie einen solchen Ausschnitt gescannt, sollten neben dem Text auch noch störende Pixel vom Hintergrund der Vorlage zu sehen sein.

Erscheint nun bei Ihnen der Text schon ohne Manipulationen optimal, ist Ihr Scanner so justiert, daß er die Rasterfläche als hellen Grauwert interpretiert und somit ignoriert. Ist das der Fall, sollten Sie die Helligkeitsempfindlichkeit des Gerätes einmal herunterregeln, damit Sie unseren Problemfall rekonstruieren können.

In Repro Studio junior können Sie nun über dem Monochrom-Filter eine Korrektur erwirken: Dazu wählen Sie das Icon 'Monochrom-Filter' an. Vorher sollten Sie allerdings einmal die Leertaste drücken, da der Filter aus dem UNDO-Puffer heraus arbeitet und Sie Ihr Bild somit in diesen Puffer kopieren. Versäumen Sie den Druck auf die Taste, erhalten Sie ein leeres Fenster, da der UNDO-Puffer ja leer war. Nach dem Anwählen öffnet sich die Dialogbox aus Abbildung 1.

Aufhellen von Bildern

Der Button 'Filtereinstellungen' muß invertiert dargestellt sein, da diese Funktion aktiviert werden soll. Die Funktion 'Helligkeit einstellen' erlaubt es, eine Strichzeichnung im Gesamteindruck aufzuhellen oder abzudunkeln, dies kann in einigen Fällen unser oben genanntes, zweites Problem lösen. Da wir aber Pixelanhäufungen ausfiltern wollen, müssen wir noch eine untere und eine obere Schwelle angeben. Standardwerte sollten hier '0' und '5' sein. Diese Einstellung besagt, daß Repro Studio junior jede zusammenhängende Fläche von 0 bis 5 Pixeln aus dem Bild entfernt. Der Punkt 'Invertiere' kann auch aktiviert werden – damit werden allerdings andere Effekte erzielt, als hier gewünscht; aus diesem Grunde lassen wir den Knopf unberührt.

Beenden Sie Ihre Einstellung mit 'OK' und warten Sie das Ergebnis ab. Prinzipiell müßte es nun so aussehen: Alle störenden Pixel sind beseitigt, die Strichzeichnung ist optimiert.

Selbstverständlich können Sie noch mit anderen Schwellwerten experimentieren, um eine für Ihre Vorlage genaue Abstimmung zu erzielen. Damit möchten wir nun das Thema Strichzeichnung beenden und uns ausschließlich mit der echten Halbtonverarbeitung beschäftigen. Beachten Sie bitte, daß hier nur ungerasterte Grauwerte gemeint sind; sollten Sie also einen Scanner besitzen, der die Grauwerte gerastert ausgibt, müssen Sie Ihr Bild erst in eine



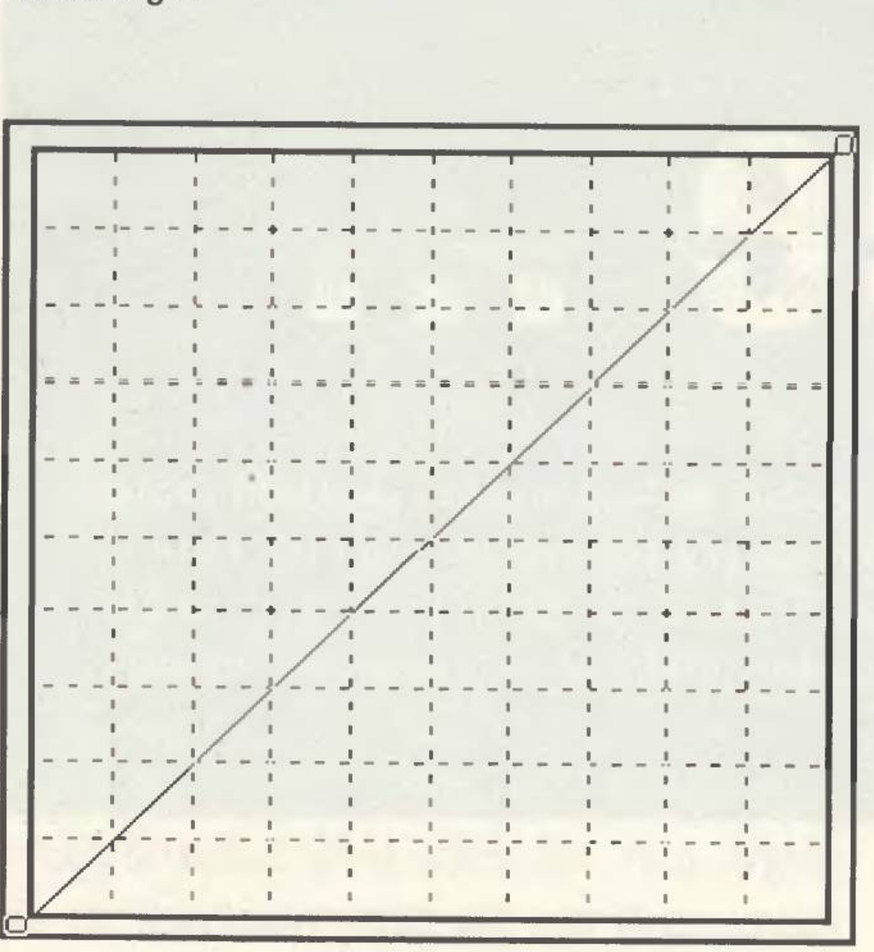
Abbildung 3

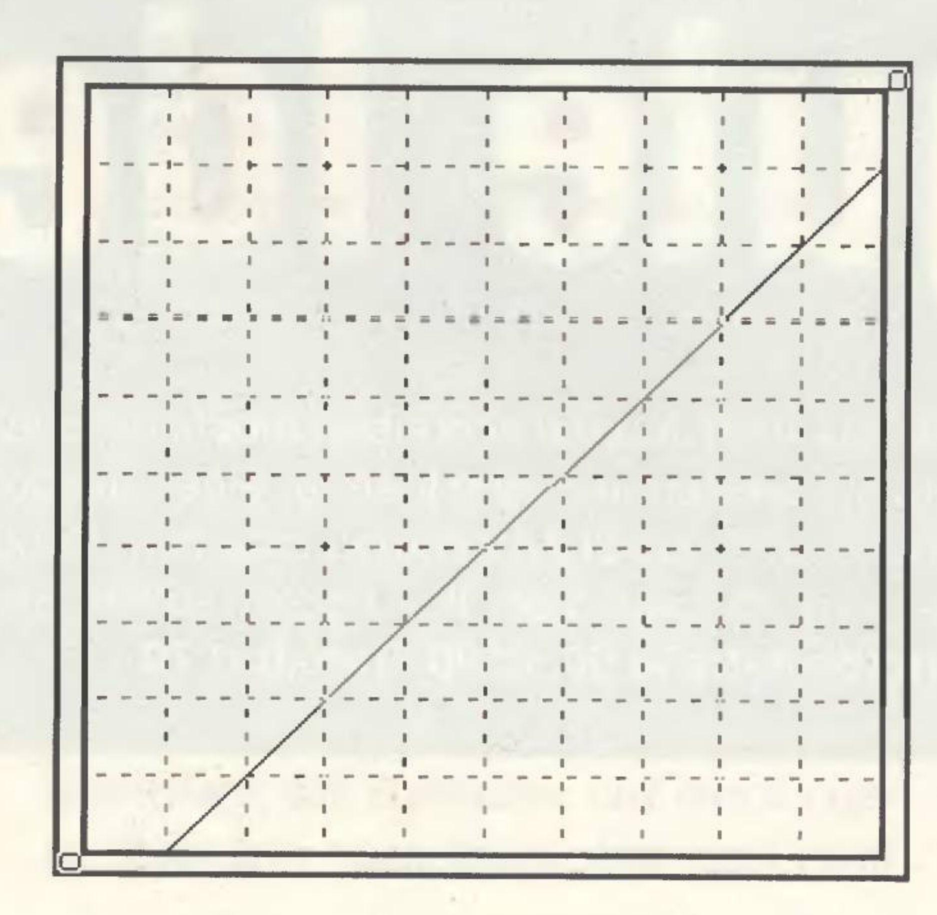


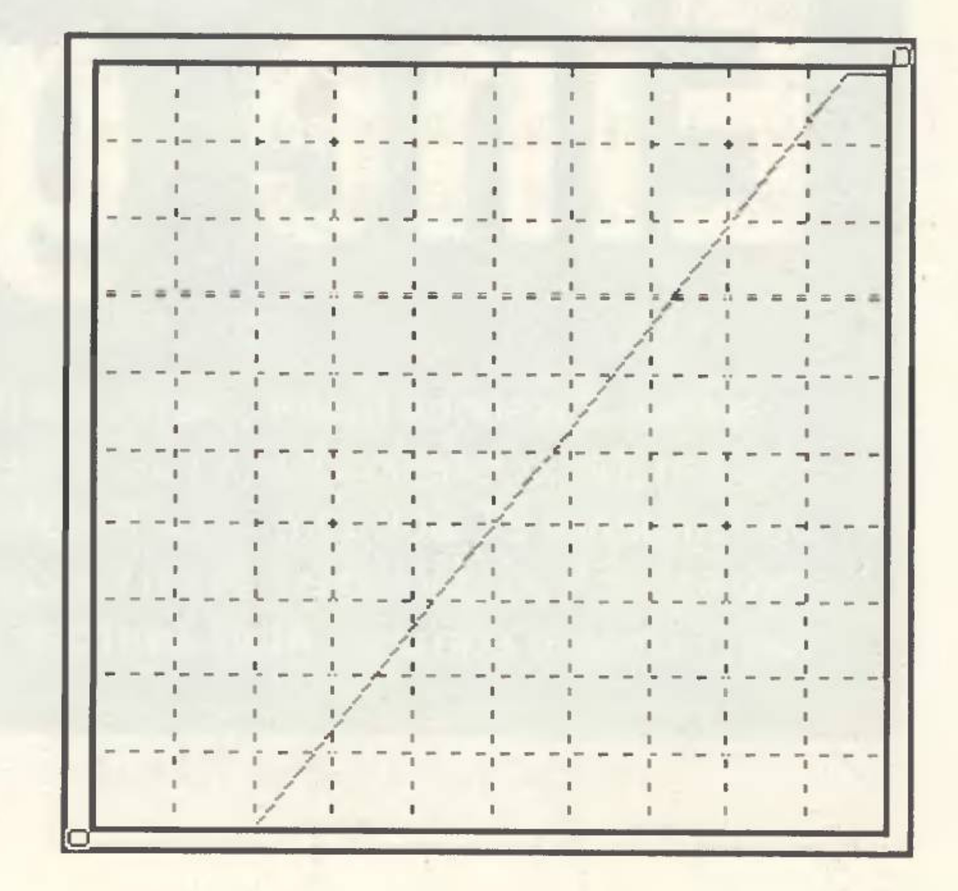
Abbildung 4



Abbildung 5







Halbtondarstellung wandeln, ehe Sie die nächsten Schritte nachvollziehen können.

Geteilter Ton ist halber Ton

Wie Sie vielleicht bei dem Beispiel für das 60er-Raster im ersten Teil unserer Reihe gesehen haben, ist dieses Raster für die Darstellung in dieser Zeitschrift ungeeignet, da die gewählte Papiersorte und das Druckverfahren ein solches Raster nur ungenau wiedergeben: Der Tonwertzuwachs schlägt voll zu!

Woran liegt das? Nun, das hatten wir schon kurz erläutert: Die Saugfähigkeit und Dichte des Papiers in Verbindung mit der aufgebrachten Druckerschwärze stellt einen gedruckten Rasterpunkt meist größer dar, als er auf dem Film belichtet wurde. Das Ergebnis ist, daß das ganze Bild wesentlich dunkler erscheint, da die einzelnen Punkte nun dichter beieinander sitzen. Deshalb müssen Sie bei der Optimierung eines Bildes folgendes beachten: die obere Grenze der Rasterweite und der zu erwartende Tonwertzuwachs.

Die höchstmögliche Rasterweite in Verbindung mit dem gewählten Druckprinzip hatten wir schon beleuchtet, deshalb gehen wir hier noch einmal näher auf den Ausgleich des Tonwertzuwachses ein. Dieser läßt sich schwer definieren, da er ja von vielen Faktoren abhängt. Zwar gibt es nach BVD/FOGRA Klassifizierungen in Abhängigkeit von Material und Raster, das bezieht sich jedoch auf den Offset-Druck, einen Standard für Kleinstauflagendrucker (Laser, Nadel, Tintenstrahl etc.) gibt es meines Wissens nicht. Da sich der Tonwertzuwachs boshafterweise auch nicht linear verhält und auch noch vom gewählten Raster abhängt, können wir ihn von der theoretischen und rechnerischen Seite nicht in diesem Workshop behandeln, denn dies würde bei weitem den Umfang dieser Artikelreihe sprengen. Die einfachste Lösung ist die, sich von den gewünschten Verfahren Testreihen zu erstellen, um so die richtige Korrektureinstellung zu finden, die dann bei gleichen Randbedingungen wiederholt wird. So wird auch im professionellen Bereich verfahren, da selbst heutzutage Erfahrungswerte besser und schneller umgesetzt werden können.

Die Optimierung des Halbtonbildes erfolgt in Repro Studio junior mittels des LUT-Diagrammes. Hier haben Sie eine Tabelle, die die Gradation eines Fotopapieres nachbildet und dabei wesentlich mehr Möglichkeiten bietet, als dies die Fotochemie kann. Die Dialogbox aus Abb. 2 verbirgt sich dabei hinter einem passenden Icon.

Um die Sache zu vereinfachen, stellen Sie sich folgendes vor: Auf der horizontalen Achse ist eine Skala von 0 bis 255 eingeteilt. Hier wird die einfallende Lichtmenge eingetragen, d.h. kein Licht entspricht einem Wert von 0 und die maximale Lichtmenge entspricht 255. Auf der vertikalen



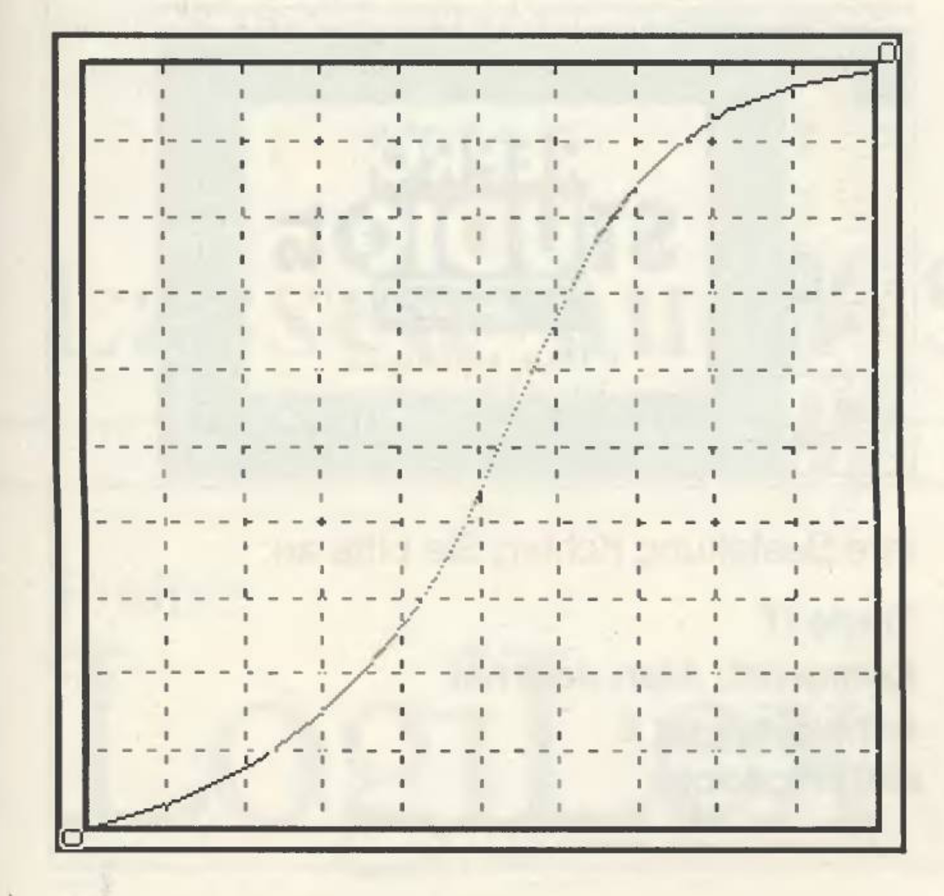
Abbildung 6

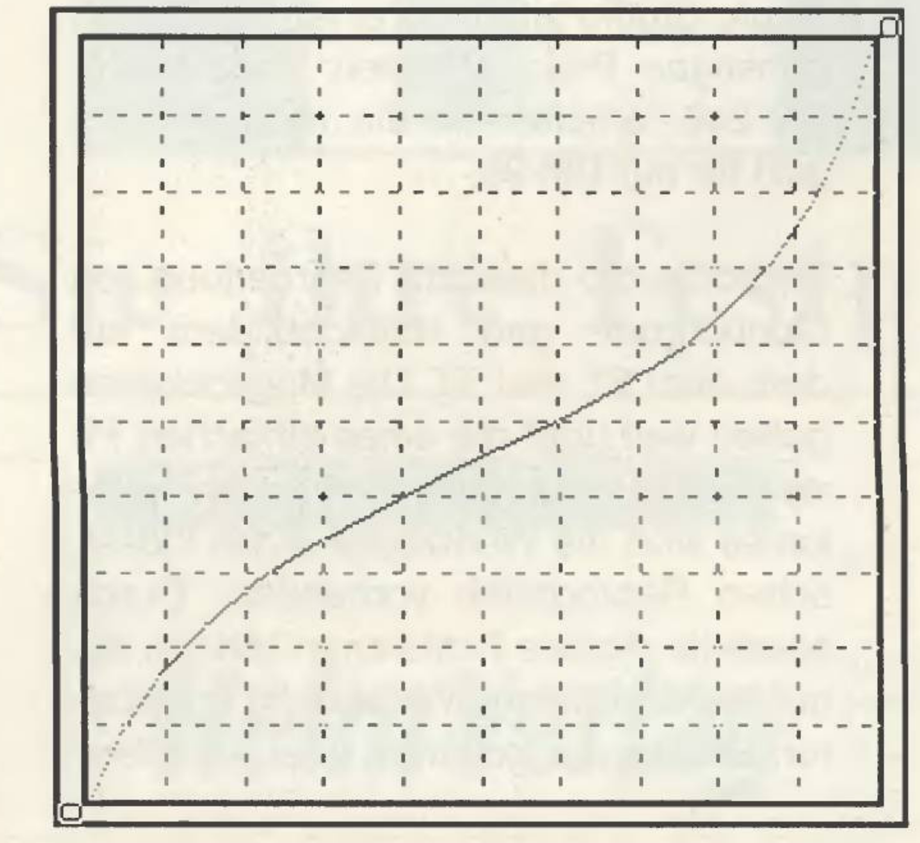


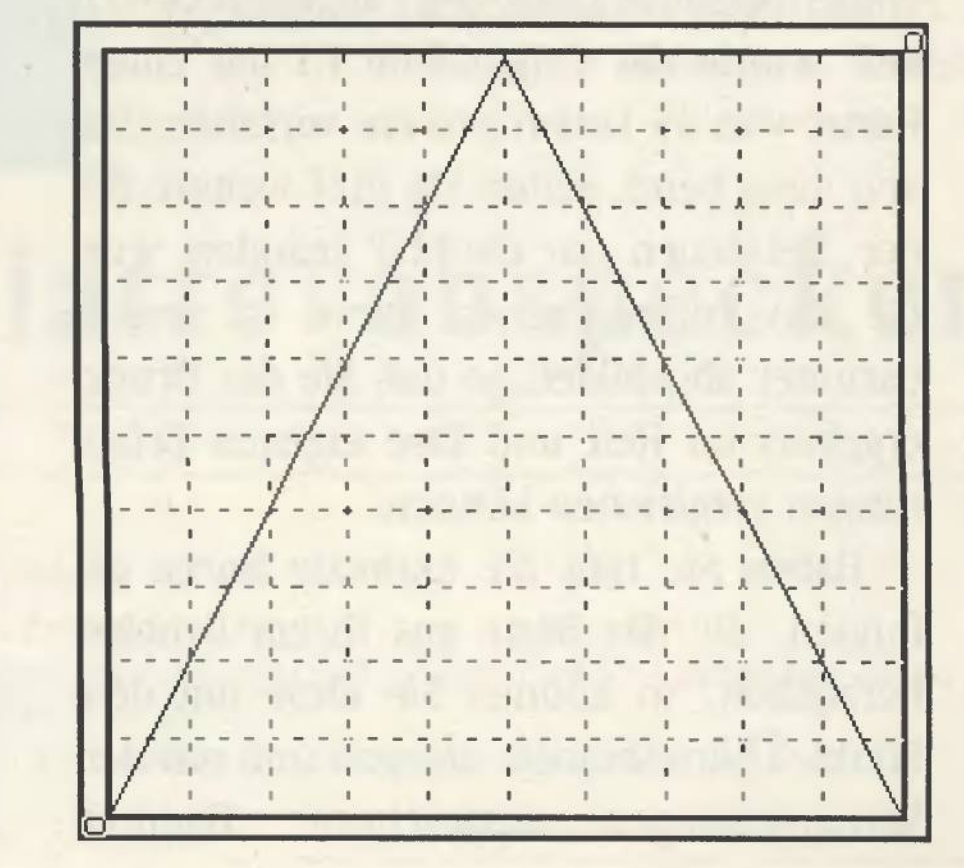
Abbildung 7



Abbildung 8







Achse wird wieder eine Skala von 0 bis 255 benutzt, dies bezeichnet quasi die ausfallende Lichtmenge. Ist nun, wie im Normalfall, jedem Eingangswert genau der gleiche Ausgangswert zugeordnet, so erhalten Sie eine Gerade im Winkel von 45 Grad, die links unten beginnt und rechts oben endet. Diese Kurve ist voreingestellt, wenn Sie ein Bild gescannt haben. Wie im letzten Teil übrigens erwähnt, sollten Sie beim Scannen den optimalen Helligkeitswert für die Bildschirmdarstellung ermitteln und danach nochmals das Bild etwas heller einscannen. Den restlichen Part der Optimierung übernimmt nun das LUT-Diagramm.

Im LUT-Diagramm selbst können Sie folgende Operationen durchführen:

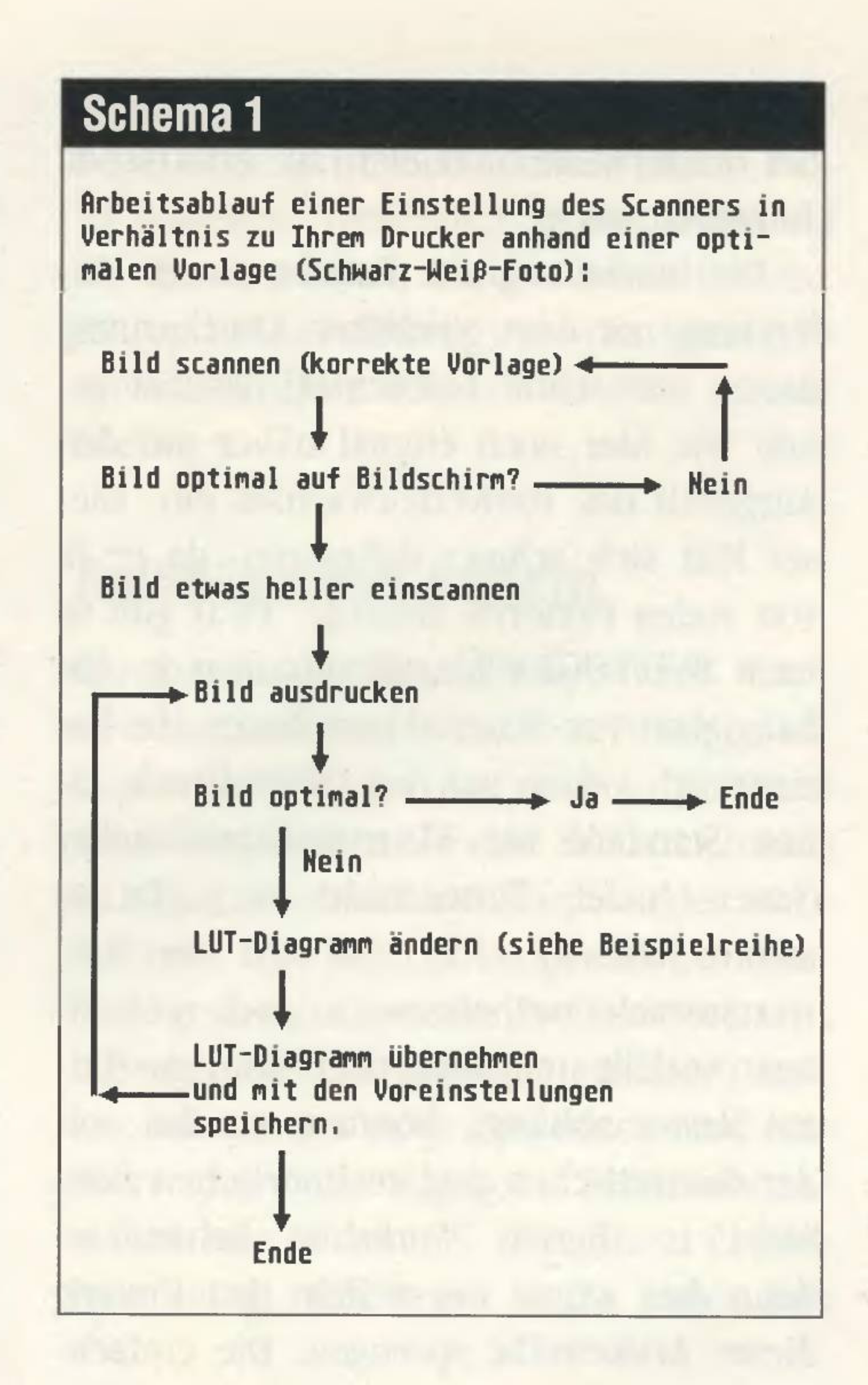
- LUT linear ändern
- LUT Freihand ändern
- Graustufen reduzieren
- bis zu vier Kurven speichern
- Kontrast und Helligkeit linear ändern
- Normkurve zurücksetzen

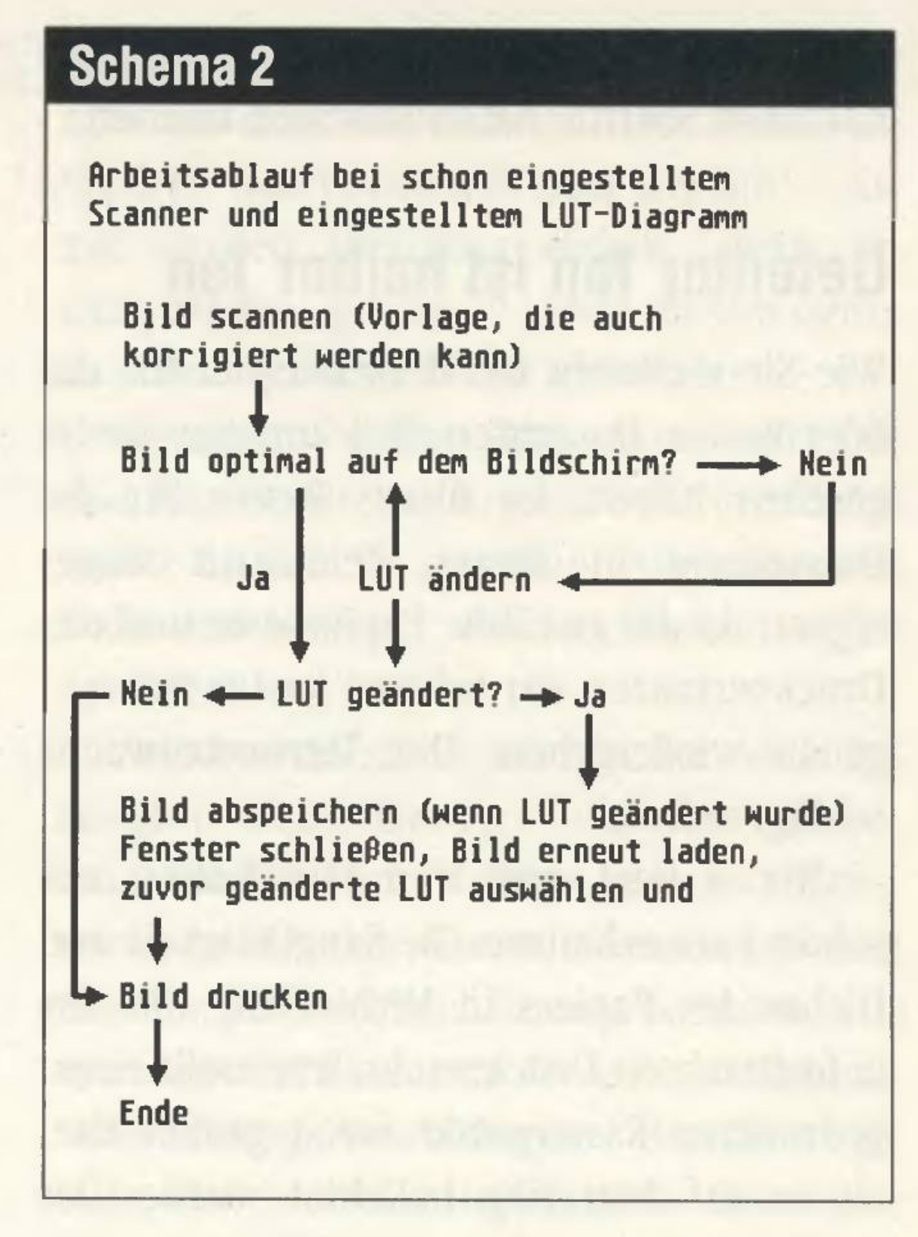
Die Bedienung der einzelnen Elemente sind im Handbuch näher erläutert. Wollen Sie beispielsweise ein Negativ erzeugen, müssen Sie die Gerade umdrehen, d.h. sie muß von oben links nach unten rechts verlaufen. Dies können Sie mit Hilfe der kleinen Quadrate, die Sie im Rand um das Diagramm finden, einfach bewerkstelligen, indem Sie diese mit der Maus entsprechend verschieben. Sie können nun auch die interessantesten Effekte erzeugen, indem Sie freie Kurven zeichnen und sich von dem Resultat überraschen lassen.

Kurzgefaßt

Nun wäre es noch seitenweise möglich, sich über das LUT-Diagramm auszulassen, das würde aber dem Workshop widersprechen. Aus diesem Grunde haben wir einige einige Beispiele (Abb. 3-8) abgedruckt. Dabei wurde das Originalbild 1:1 mit einem Raster von 45 Linien pro cm versehen. Davon ausgehend, sehen Sie fünf weitere Bilder, bei denen nur die LUT geändert wurde. Die entsprechende Kurve ist jeweils darunter abgebildet, so daß Sie das Druckergebnis im Heft und Ihre eigenen Erfahrungen vergleichen können.

Haben Sie nun die optimale Kurve gefunden, die das Beste aus Ihrem Drucker herausholt, so können Sie diese mit dem Punkt 'Übernehnmen' ablegen und mit den Voreinstellungen abspeichern. Dadurch





sind Sie in der Lage, diese optimierte Kurve immer wieder anzuwenden.

Da Sie mit diesem Verfahren auch schlechte Vorlagen etwas aufpeppen können, zeigt in Schema 1 und 2 ein kleiner Ablaufplan in einzelnen Schritten die Optimierung Ihrer Vorlage.

Mit diesen Arbeitsschritten sind Sie in der Lage, Ihre Bilder so gut wie möglich auf dem Drucker auszugeben. Da dieses Thema aber mehr mit Erfahrungswerten als mit Rechenbeispielen zu tun hat, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen und die verschiedenen LUT-Diagramme unserer Testreihe einmal nachstellen. Dadurch erhalten Sie Einblick in die Wirkungsweise des LUT und können somit aus eigenen Erfahrungen Ihr Bild optimieren.

Mit diesem Rüstzeug können wir nun in der nächsten Ausgabe direkt in das Thema der Bildverarbeitung, Montage und Retusche gehen, wobei Sie auch anhand von praktischen Beispielen die einzelnen Schritte nachvollziehen können. mms/kuw

Texas Freeware

Im Oktober 1990 kündigte das amerikanische Softwarehaus Double Click Software an, ein Jahr lang jede Woche ein Freeware-Programm zu veröffentlichen. Damit wollte man einerseits seinen treuen Kunden danken, und andererseits zeigen, daß der amerikanische Atari-Markt noch lange nicht so tot ist, wie ab und zu behauptet wird.

Nach nunmehr einem Jahr ziehen wir Bilanz: Es ist den Double Clicks in der Tat gelungen, pünktlich am Freitag jeder Woche ein neues Programm mittels der in den USA sehr weit verbreiteten Online-Services GEnie (siehe [4]) und CompuServe auf den Markt zu bringen. Natürlich handelt es sich bei den 52 Programmen nicht um riesige Software-Pakete. Vielmehr hatten sich die Entwickler aus Houston zum Ziel gesetzt, jedes Programm in etwa zwei bis vier Stunden zu programmieren. Es sollte weder kommerziellen Produkten noch Shareware-Programmen Konkurrenz gemacht werden. Die auf diese Weise entstandene Sammlung von Utilities ist thematisch so breit gestreut, daß sicherlich jedermann das eine oder andere Programm findet, auf das er schon seit Jahren gewartet hat.

Archiviert

Wir haben die im Rahmen dieser Freeware-Aktion entstandenen Programme auf einer PD-Diskette zusammengefaßt. Zu jedem Utility gibt es natürlich auch eine kurze englischsprachige Anleitung, die ebenfalls auf der Diskette gespeichert ist. Aus Platzgründen haben wir jedes Programm mitsamt der zugehörigen Dokumentation in ein ARC-Archiv gepackt, um alles auf einer doppelseitigen Diskette unterzubringen. Um die Dateien aus den Archiven auszupacken, benötigen Sie das PD-Programm ARC, dessen aktuelle Version 6.02 wir gleich mit auf die Diskette kopiert haben. Eine Beschreibung von ARC finden Sie in [5], zudem ist ein Manual als Datei auf der Diskette dabei.

Und los geht's!

Begleiten Sie uns nun auf einer Rundreise durch die Welt der Double Click Freeware-Programme. Aufgrund der großen Zahl von Utilities können wir hier nicht auf alle Programme eingehen, doch unser Überblick soll lediglich als Einladung gedacht sein, einmal einen näheren Blick auf die Programme aus Houston zu werfen.

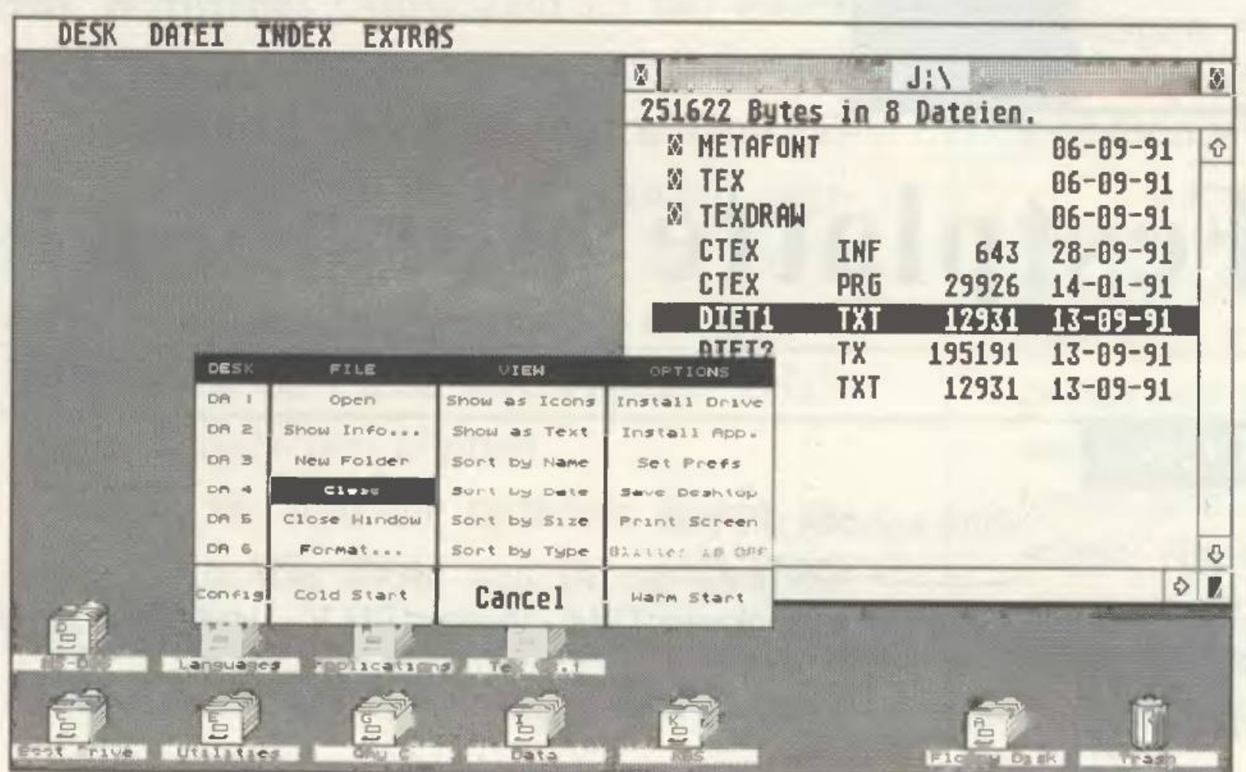


Abb. 1: DC PopUp: Pop-Up-Menüs auf dem GEM-Desktop

Mini-OCR

Eine Hardcopy besonderer Art liefert 'DC ASCII Dump'. Das Programm scannt auf Tastendruck den Bildschirm und findet in überraschend kurzer Zeit heraus, wo welche Textzeichen stehen. Es kann das Ergebnis entweder in einer Datei speichern oder gleich als Text-Hardcopy auf einem Drucker ausgeben.

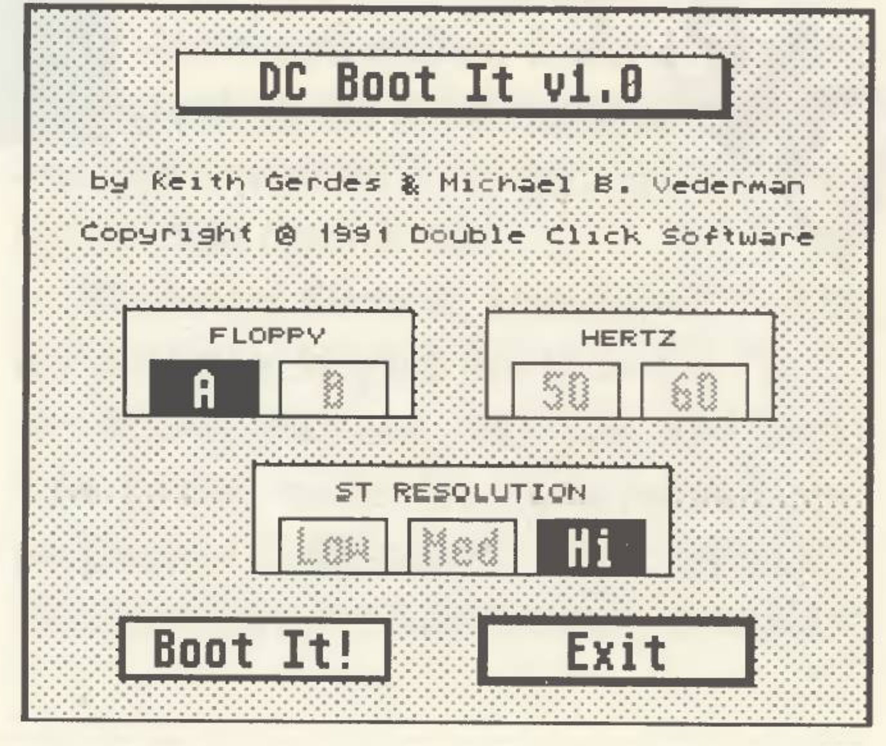


Abb. 2: Booten ohne Reset mit DC Boot It.

Archivbit

Die korrekte Behandlung des sogenannten Archivbits unter TOS 1.0 und 1.02 wird durch das Programm 'DC Set Bit' sichergestellt. Es sorgt dafür, daß bei Schreibzugriffen auf eine Datei das im Inhaltsverzeichnis des Datenträgers befindliche Bit gesetzt wird, um damit Backup-Programmen anzuzeigen, daß die Datei verändert wurde. Bei Verwendung einer TOS-Version ab 1.04 sorgt das Betriebssystem selbst für eine korrekte Behandlung, 'DC Set Bit' wird daher bei neueren Rechnern nicht benötigt.

Booten mal anders

Insbesondere für Spiele-Fans dürfte 'DC Boot It' von großem Interesse sein. Es er-

möglicht das Booten des Rechners vom Desktop aus durch Starten eben des Boot It-Programms. Der Vorteil gegenüber einem Reset: Einstellungen wie zum Beispiel die Bildwiederholfrequenz von 60 Hz bleiben erhalten. Zudem kann auch von Laufwerk B gebootet werden. Wer eine CPU-Beschleunigerkarte hat, die nur softwaremäßig abgeschaltet werden kann, wird DC Boot It auch zu schätzen wissen, denn damit kann man vor dem Booten eines Spiels den Rechner schnell noch auf die normale Geschwindigkeit zurückschrauben, so daß die Aliens nicht ganz so geschwind die Welt erobern.

LED für RAM-Disk

Mit 'DC Flight' – der Name 'Flight' steht für 'Floppy Light' – kann man einen Treiber installieren, der dafür sorgt, daß die Leuchtdiode von Floppy A auch dann eingeschaltet wird, wenn auf andere Laufwerke zugegriffen wird. Dies ist insbesondere für RAM-Disks und Festplatten, deren Leuchtdioden unzugänglich sind, recht praktisch.

Das Programm 'DC Floppy Configurator' erlaubt zum einen die Angabe der Step-Rate für die angeschlossenen Laufwerke, zum anderen können Sie aber auch vorhandene Laufwerke für das Betriebssystem 'unsichtbar' machen, also quasi abmelden.

Maus-Tools

Wer wissen will, welche Entfernung seine Maus im Laufe der Arbeitssitzung bereits zurückgelegt hat, kann den 'DC Mouse-o-meter' fragen. Linkshänder werden sich über 'DC Lefty' freuen, denn dieses ungewöhnliche Programm vertauscht den linken mit dem rechten Mausknopf. Der Vorteil: Die häufig benötigte linke Maustastenfunktion wird nun nicht mehr über den Mittelfinger ausgelöst, sondern mit dem robusteren Zeigefinger. Passend dazu dreht 'DC Lefty Arrow' den Mauszeiger herum, so daß er nach rechts oben zeigt.

Wen es schon immer gestört hat, daß man bei der Arbeit mit dem GEM-Desktop manchmal die Shift- oder Control-Taste gedrückt halten muß, während eine Mausoperation durchgeführt wird, sollte 'DC Mouse Shift' installieren. Es ermöglicht die Emulation der Shift-, Control- oder Alternate-Taste mit Hilfe des rechten Mausknopfs.

Auf STEs und TTs kann mit 'DC Mouse Stick' ein Joystick die Funktion einer Maus übernehmen. 'DC J-Char' definiert für jede Bewegungsrichtung des Joysticks eine Zeichenfolge, die generiert wird, wenn der Steuerknüppel in die entsprechende Richtung gedrückt wird. 'DC Mouse Wrapper' setzt den Mauszeiger an die gegenüberliegende Seite des Bildschirms, wenn er an der anderen den Rand erreicht. Haben Sie Schwierigkeiten, Doppelklicks auszuführen? Wäre es nicht praktisch, wenn man stattdessen auch einfach die rechte Maustaste einmal drücken könnte? Mit 'DC Right DC' ist auch das möglich.

Notruf

Mit 'DC RightCall' ist jederzeit durch Drükken der rechten Maustaste das Programm MaxiFile (von CodeHead Software) aktivierbar, sofern dieses installiert ist. Andernfalls erscheint die Datei-Auswahlbox. Der Sinn: Sowohl MaxiFile als auch die meisten erweiterten Datei-Auswahlfelder bieten Funktionen zur Datei-Manipulation an, die auf diese Weise jederzeit benutzt werden können.

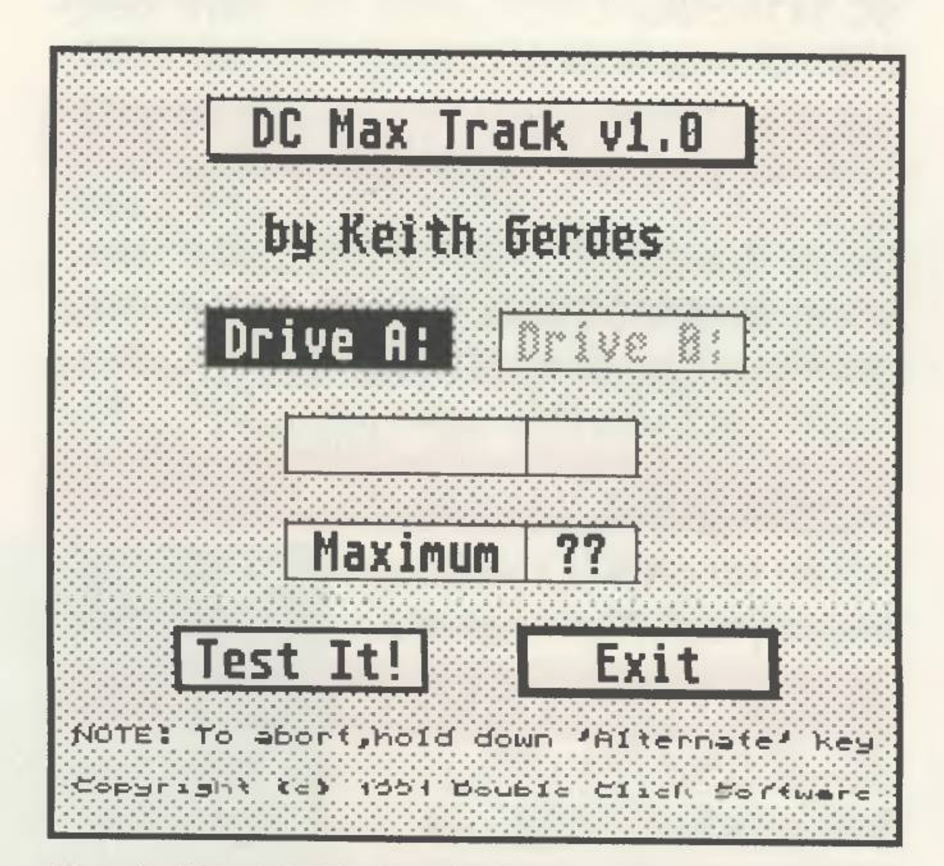


Abb. 3: Wieviele Tracks ein Diskettenlaufwerk verträgt, bestimmt man mit DC Max Track.

Unter der Lupe

'DC R-T Mag' ist eine Lupe, die stets und in allen Programmen aufrufbar ist, um sich Bildschirmausschnitte vergrößert ansehen zu können.

'DC Salvage' kann bei fehlerhaften Disketten der Retter in der Not sein. Wenn TOS eine Datei aufgrund eines fehlerhaften Sektors nicht mehr einlesen kann oder will, wäre in vielen Fällen dem Anwender schon damit geholfen, wenn zumindest der lesbare Teil in eine neue Datei kopiert werden könnte. Das Betriebssystem erlaubt dies nicht, 'DC Salvage' beseitigt das Problem.

Funktionstasten

Wer seine Funktionstasten mit Floskeln belegen möchte, obwohl das gerade benutzte Anwenderprogramm dies nicht unterstützt, erhält mit 'DC F-Keys' die Lösung des Problems. Jede der zehn Funktionstasten des Atari kann einzeln oder im Zusammenspiel mit Shift, Control oder Alternate mit einem bis zu 40 Zeichen umfassenden Makro versehen werden.

Datei-Gucker

In [1] haben wir das kommerzielle Produkt DC Shower vorgestellt. Es ermöglicht das komfortable Betrachten von Text-, Bild- und Archivdateien vom GEM-Desktop aus. Eine vereinfachte Version ist unter dem Namen 'DC ShowIt' als Freeware verfügbar.

Möchte man wissen, wie eine Diskette oder Festplatte formatiert ist, so informiert darüber das Utility 'DC Diskinfo'. Zusätzlich werden zahlreiche weitere statistische Angaben über den Datenträger geliefert. Mit 'DC Max Track' stellen Sie fest, wieviele Spuren (Tracks) Sie mit Ihrem Diskettenlaufwerk auf Disketten anlegen können. Dies ist nützlich, wenn man hochformatierte Disketten einsetzen möchte.

'DC Dir Dump' gibt den Inhalt eines mit Hilfe der Datei-Auswahlbox wählbaren Verzeichnisses wahlweise auf dem Bildschirm, Drucker oder auch in eine Datei aus. Musikfreunde, die über einen STE oder TT verfügen, können mit 'DC DMA Sound Play' in einer Datei gespeicherten Digitalsound abspielen lassen.

PopUp-Menü

Mancher Anwender bevorzugt PopUp-Menüs, die auf Mausklick an der aktuellen Mausposition erscheinen. Für den GEM-Desktop stellt 'DC PopUp' ein solches bereit, das auf Drücken der rechten Maustaste reagiert. Alle bekannten Menüoptionen des Desktops sind verfügbar, allerdings in englischer Sprache. Zusätzlich kann

auch ein Warm- oder Kaltstart ausgelöst werden.

Damit haben wir Ihnen eine Auswahl von 23 der insgesamt über 50 Double Click-Programme jeweils in wenigen Sätzen vorgestellt. Die Bedienung dieser Programme ist kein Problem, schon allein aufgrund des begrenzten Funktionsumfangs. Mit Hilfe der leicht verständlichen englischen Anleitungen steht ihrem Einsatz auch hierzulande nichts im Wege. Zusätzlich zum 'Programm der Woche' findet man auf der Diskette noch einige Shareware-Programme von Double Click, die in den Dokumentationen entsprechend gekennzeichnet sind. Wenn Sie ein solches Programm nach dem Testen weiterbenutzen möchten, so sind Sie rechtlich (und moralisch) zur Zahlung des in der Regel sehr geringen Shareware-Beitrages verpflichtet. Dollar-Scheine, per Post in die USA geschickt, kommen in aller Regel problemlos an, sogar beim gewünschten Empfänger!

Bleibt neben der Nennung der Diskettennummer – es ist die V463 – abschließend noch die Aufgabe, den Double Clicks im Namen aller Anwender für ihren bemerkenswerten Einsatz zu danken, den sie mit dieser Freeware-Aktion vollbracht haben.

ost/kuw

Literatur:

[1] Oliver Steinmeier: DC Shower – Datendusche mit Komfort, Atari Journal 12/91, Heim Verlag

[2] Oliver Steinmeier: DC Utilities – Neue Power für den ST, Atari Journal 12/91, Heim Verlag

[3] Oliver Steinmeier: DC DataDiet, Atari Journal 11/91, Heim Verlag

[4] Michael Schütz: Das Informationssystem GEnie, Atari PD Journal 3/91, Heim Verlag

[5] Oliver Steinmeier: ARC, Atari PD Journal 3/90, Heim Verlag



Neue Games für den ST

Wie in jedem Monat so informieren wir Sie auch diesmal mit News, Kurztests und ausführlichen Berichten über die Neuigkeiten auf dem Spielesektor. Der Hit des Monats: Lotus Turbo Challenge II.

Centerbase

Extra für Yuppies und solche, die sich dafür halten, kommt jetzt ein neues Übungsprogramm auf den Markt: eine futuristische Simulation des Immobiliengewerbes. Der Titel Centerbase steht für das zentrale Gebäude, in dem vier Sektorenmanager sitzen und ihre Bereiche vergrößern und ausbauen.

Der Spieler kann zunächst Schwerpunkte im Hinblick auf das Spielziel setzen. Während der Spieldauer von 5 Jahren (keine Echtzeit!) will man entweder über 50 % aller Parzellen in der Hand haben, mehr Mieter als die Konkurrenz in seinen Wohnungen ansiedeln oder die Mitbewerber ausschalten und folglich alle Immobilien verwalten. Mit dem Wollen allein ist es natürlich nicht getan. Menschen brauchen nicht nur ein Dach über dem Kopf, sondern auch Wasser zum Zähneputzen und Erbsen für den Eintopf. Folglich sitzt die futuristische Version des Immobilienmaklers nicht nur im Designersessel und sichtet am Computer die Kontoauszüge, sondern er muß – zumindest anfangs – selbst beim Wasserpumpen Hand anlegen.

Auf luxuriösem Wege, nämlich mit einem Transport-Beamgerät, rauscht er dorthin, wo gerade etwas zu tun ist. In kleinen, nicht gerade umwerfend animierten Sequenzen kann man dem Geschäftsmann dann dabei zuschauen, wie er über den Acker tuckert und mit seinem blechernen Personal das Gemüse aus dem Boden zieht. Tja, aller Anfang ist schwer.

Deshalb muß auch der Computermanager höllisch aufpassen, daß er sich nicht beim Kauf von Wohneinheiten verzettelt. Es stehen nämlich ganz verschiedene Apartementversionen zur Auswahl: von der öden Sozialwohnung mit dünnem Linoleum bis zur Luxushütte mit goldenen Wasserhähnen. Diese modulartigen Behausungen werden wie Legosteine an ein tragendes Mittelteil drangesteckt, das ebenfalls bezahlt werden muß. Wo das Geld herkommt? Zunächst natürlich aus den Mieteinnahmen. Dabei muß man bedenken, daß die Konkurrenten ebenfalls ihre Wohnungen vermieten wollen. Also muß beim Ansetzen des Mietpreises die Vernunft als Maßstab angelegt werden.



Die zentrale Frage ist dabei: Erwirtschaftet man am meisten Geld, wenn man wenige teure Supersuiten für dicke Dollars oder bescheidenere Unterkünfte zu moderaten Preisen anbietet?

Das Programmiererteam von ReLine hat sich aber eine weitere Verdienstmöglichkeit einfallen lassen. Nach dem Motto 'Wer nicht wirtschaftlich denken kann, hat sicher Glück im Spiel' können sich lausige Ökonomen an der Börse (auch eine Art von Spiel) oder beim Raten die Taschen füllen. In diesem Falle zocken die Bürohengste beim 'Hoch-und-tief'-Spiel, das eifrigen Tutti-Frutti-Zuschauern bekannt vorkommen dürfte. Zwar völlig anders, aber ähnlich unberechenbar zeigen sich manche 'äußere' Einflüsse.

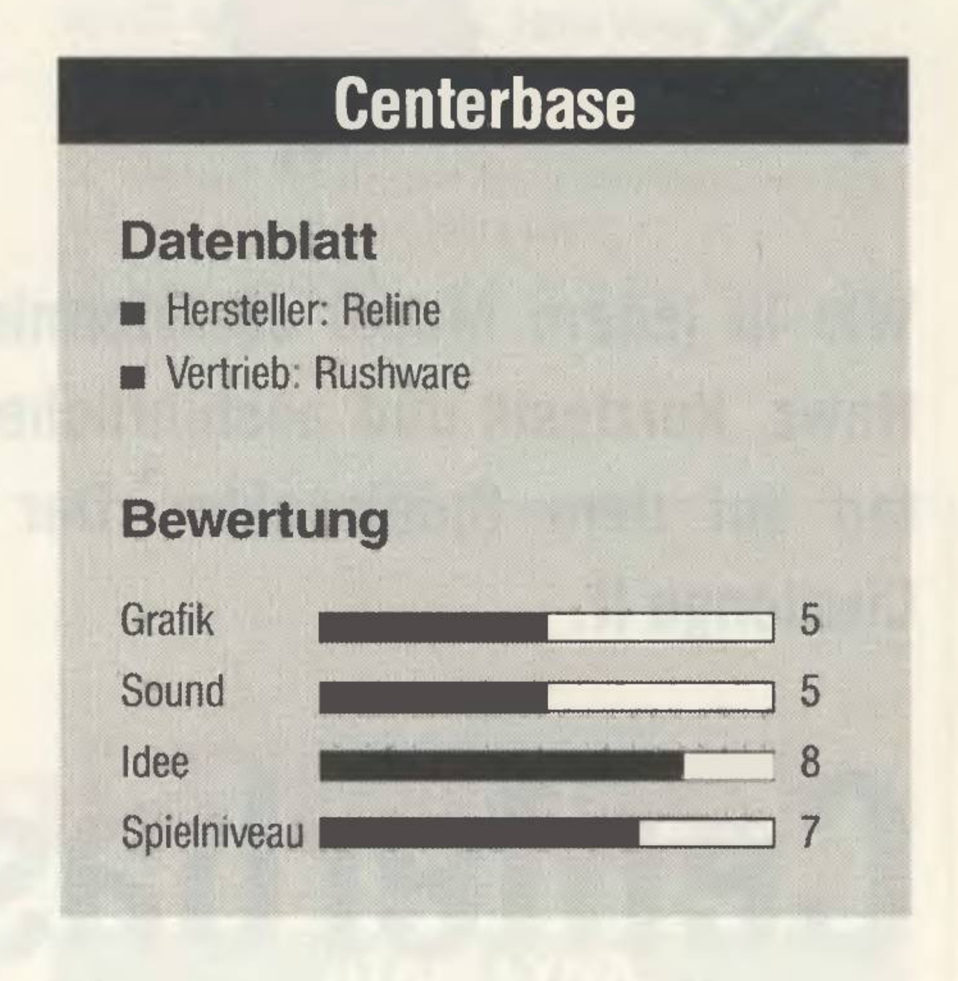
Wenn die Aliens mal wieder auf dem Kriegspfad sind, so fällt im Centerbase der

Putz von der Wand. An kühl kalkulierte Transaktionen ist dann nicht mehr zu denken. Aber immerhin kann man dann geschäftlichen Frust beim 'Raumschiffeversenken' abreagieren. Nicht viel besser ist es, wenn der Wettergott schlechte Laune hat, die Anbauflächen unter Wasser setzt und die Häuser umweht. Dabei braucht es kein Unwetter, um Wohnungen kaputtzumachen: Die Konkurrenten lassen in unregelmäßigen Abständen ihre untergebenen Roboter ausschwärmen und in den Gebäuden randalieren. Wer schon einmal einen Tapezierer bezahlt hat, der weiß, was Renovierungen kosten. Klar, der spielergesteuerte Manager ist auch nicht faul, was Zerstörungen von fremdem Eigentum betrifft. Er hat ja auch seine programmierbaren Robotsklaven. Mit einer Einschränkung: Die diensteifrigen Maschinen können nur dann selbständig handeln, wenn man ihnen ein bestimmtes Modul einsetzt. Die Roboter der Konkurrenz haben solche Dinger natürlich schon eingebaut. In gezielten Überfällen besorgt man sich die erforderlichen Programm-Module also direkt bei der Konkurrenz.

Sollte jetzt der Eindruck entstanden sein, daß das Immobiliengeschäft der Zukunft ein 'Raubritter-Revival' sei, so stimmt das nur teilweise. Der Manager sitzt einen guten Teil seiner Arbeitszeit vor dem Terminal, handelt und schachert, kauft und verkauft. Daß der Hersteller ReLine weiß, wie man eine gute Managementsimulation erstellt, hat er ja bereits mit Oil Imperium bewiesen. Auch der Neuling geriet wieder überzeugend und wurde mit der schon klassischen J.R.-mäßigen Bosheit aufgepeppt.

Das soll aber nicht heißen, daß Centerbase ohne Fehl und Tadel wäre. Mit den zwischendrin erscheinenden Grafiken neuer Mietshäuser haben ReLines Malermeister nicht gerade eine Bestleistung geschafft – die Bilder wirken eher amateurhaft. Ebenfalls zu kritisieren ist die Steuerung mit dem fortwährenden Wechsel zwischen Joystick und Maus. Ansonsten: Wirklich witzig und abwechslungsreich – das ideale Spiel für anspruchsvolle Spieler mit einem melancholischen Hang zum großen Deal.

cbo/kuw



Stratego

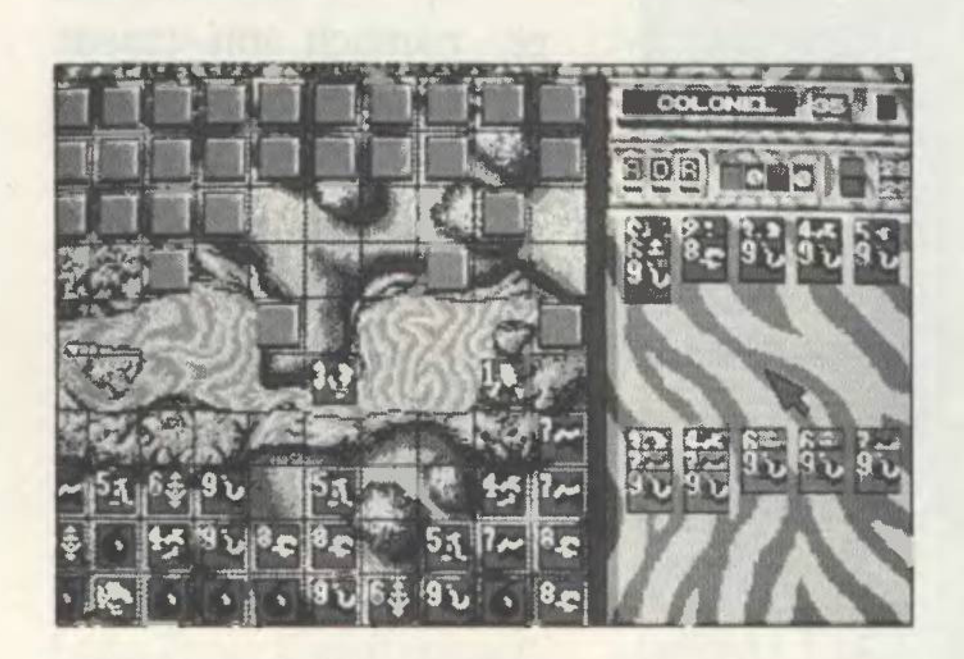
Anhänger von Brettspielen haben nun allen Grund zur Freude, denn die Firma Accolade setzt den Klassiker Stratego für den Atari ST um.

Für Abwechslung sorgen die drei Figurensätze, aus denen man sich zu Spielbeginn einen aussucht. Jedes Arrangement besteht pro Seite aus 40 Spielsteinen mit Symbolen. Der Spieler sieht die stilisierten Brettkrieger und Waffen des computergesteuerten Gegenspielers von hinten, auf seinen eigenen Steinen kann er natürlich die Symbole erkennen.

Wie im echten Krieg sind vertreten: Generäle, Fahnen, Kanoniere, Sprengstoffentschärfer, Bomben und viele mehr. Anders als beim Schach ist die Anfangsaufstellung nicht vorgegeben. Also ordnet man die eigene Truppe so intelligent wie möglich an. Wer für eigene Aufstellungen zu faul ist, kann auch auf die software-internen Formationen zurückgreifen.

Die Aufstellung erfolgt mit der Maus. Wenn die Fahne positioniert ist, versucht man, sie mit möglichst ranghohen, schützenden Spielfiguren zu umgeben. Aus der Aufstellungsstrategie geht bereits hervor, worum gekämpft wird: um die Fahne.

So, dann könnte ja jetzt ein heißes Spiel beginnen. Tja, von wegen. Für strategisch Halbgebildete mag es ja eine klitzekleine Herausforderung sein, sich mit dem Com-



puter in der höchsten Schwierigkeitsstufe zu messen. Echten Stratego-Freaks dagegen schläft die Hand auf der Maus ein. Der ST spielt lasch und berechenbar, nutzt nicht die zahlreichen Strategien und stellt sich einfach dusselig an. Als wäre ein Zufallsgenerator am Werk, verschiebt der elektronische Gegenspieler seine Figuren ohne Verstand und Vernunft. Meistens haut er sich durch Dummheiten selbst in die Pfanne. Außerdem wird das Spiel schleppend, weil man die mickerigen Symbole kaum identifizieren kann, wären da nicht auf allen Steinen Zahlen zur Unterscheidung. Der Computergegner ist also jederzeit schlagbar und einen Zwei-Spieler-Modus gibt es leider nicht. Da stellt sich die Frage, wozu man Accolade's Umsetzung eigentlich braucht?

cbo/kuw



Lotus Turbo Challenge II

Ein energischer Ruck am Joystick schaltet einen Gang 'runter – die nächste Kurve, fast 180 Grad eng, lauert tückisch und halb verdeckt hinter den Bäumen. Im Vorbeizischen sieht der Fahrer gerade noch, wie ein Rennkollege mitten ins Unterholz rauscht. Auf dem kurvenreichen Streckenabschnitt hat der Fahrer viel Zeit verloren, so daß kurz vor dem nächsten Checkpoint die Uhr abgelaufen ist. Doch zum Glück hält der Rennwagen nicht gleich an, und so wird noch im Ausrollen der nächste Checkpoint erreicht. Wer das nicht schafft, hat statt der Piste nur ein hämisches 'Game Over' am Bildschirm.

So schnell kann man sich von Lotus Turbo Challenge 2 aber nicht losreißen. Zumal, da optional mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig gespielt werden kann. Hierzu muß der Atari nur mit einem weiteren Rechner verbunden werden. Dies kann neben einem Atari auch ein Amiga oder MS-DOS-Rechner sein. Damit ist Gremlins Rennsimulation nicht nur eine Attraktion für Solisten sondern ebenso ein geselliges Ereignis für Motorsport-Fans.

Während der Fahrt fegen tolle Grafiken mit den unterschiedlichsten Landschaften am Spieler vorbei. Hindernisse aller Art gefährden aber Pilot und Fahrzeug. Dazu kommen prächtige grafische Effekte, die für ein ganz neues Fahrgefühl sorgen. Und natürlich hat der Spieler auch bei der Technik gewisse Freiheiten. Im Hauptmenü kann er festlegen, ob ein Drücken des Feuerknopfes oder ein Hebeln am Joystick den windschlüpfrigen Flitzer auf Geschwindigkeit bringt. Praktisch für Neulinge: Optional läßt sich die Schaltarbeit auf den Computer abwälzen.

Zu Beginn des Spieles donnert der Rennwagen über eine gewundene Strecke durch waldreiches Gebiet. Darin sind Felsen und Bäume auf die Piste gestürzt, die geschickt umfahren werden müssen. Manchmal stehen Wasserpfützen auf der Straße, die beim Durchfahren gehörig aufspritzen. Alle paar Kilometer muß der Pilot rechtzeitig am Checkpoint eintreffen, um den nächsten Abschnitt absolvieren zu dürfen. Das gilt auch für die anderen Strek-

ken, von denen jede das fahrerische Geschick in einer neuen Art und Weise herausfordert.

Das Programm deckt weitgehend alle nur denkbaren Terrains ab, auf denen sich überhaupt ein Wagen lenken läßt. Bei astreiner Steuerung, toll gemalter Umgebung und vielen aggressiven Konkurrenten macht das Spielen einen Höllenspaß. Daran ist die gute musikalische Untermalung nicht ganz unschuldig. Prima Geräuscheffekte unterstreichen das eigentliche Rennen.

Bei Lotus Turbo Challenge 2 stimmt das Spielkonzept bis zum letzten Byte. Kurz gesagt: Gremlins brandneues Programm läßt alle anderen Autorennspiele im Staub stehen. cbo/kuw



Lotus Turbo Challenge II

Datenblatt

- Hersteller: Gremlin
- Vertrieb: Rushware

Bewertung

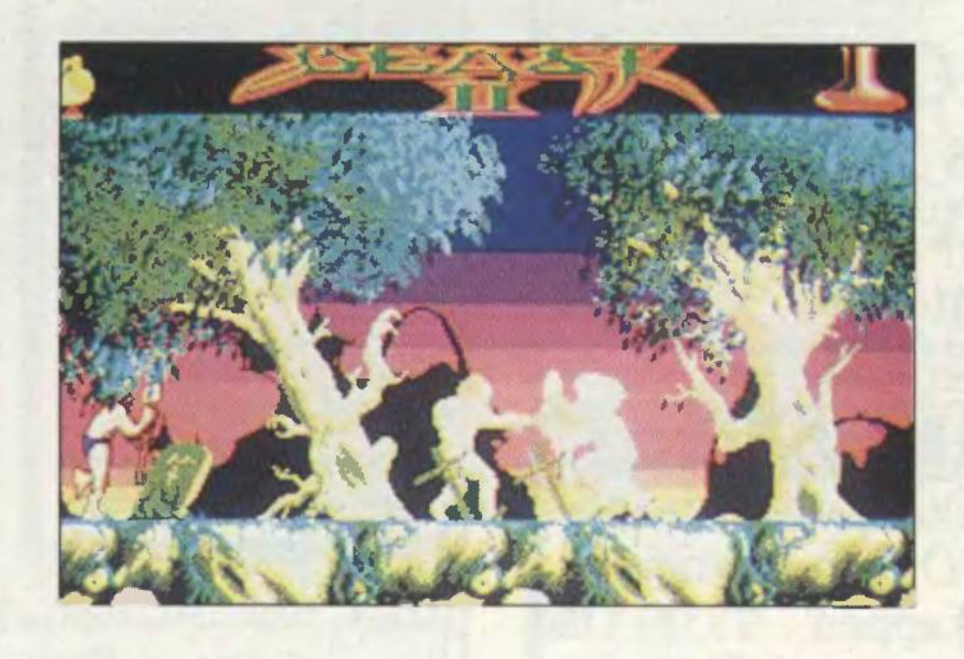
Grafik	10
Sound	8
Idee	7
Spielniveau	9

Shadow of the Beast II

Nachdem der erste Teil von Shadow of the Beast ein echter Volltreffer war, fühlt man sich beim Öffnen der Verpackung schon wieder wie an Weihnachten. Die drei Disketten, randvoll bespielt, lassen auf gute Grafiken und ein tolles Spiel hoffen. Wird Beast II wieder ganz oben in den Charts landen?

Wahrscheinlich nicht, aber dies merkt man nicht sofort, denn die Titelsequenz ist ein toller Zeichentrickfilm, der allerdings die ganze erste Disk beansprucht. Bei großartiger Musik erfährt der Spieler darin die Hintergrundgeschichte: Ein Flugmonster bricht durchs Hausdach in eine Hütte ein und raubt einen weinenden Windelknaben. Beim ersten Anschauen ist dies zwar recht interessant, aber bei jedem neuen Start muß man den kleinen Film wieder über sich ergehen lassen. Und was den Spieler anschließend erwartet, läßt alle geweckten Erwartungen zusammenfallen wie ein Kartenhaus: Zwar trumpft das Spiel wieder mit den gewohnt prächtigen Bildern und Animationen auf, und bei dem Supersound fangen die Disketten in der Box zu tanzen an – aber die Spielbarkeit hat sehr gelitten. Von Anfang an ist es übermäßig schwierig – fast unmöglich –, den Schwärmen von Angreifern zu entkommen oder ihnen eins mit dem Kampf-Jojo überzubügeln.

Auf der Suche nach dem zuvor entführten kleinen Racker muß der monsterartige Held von anderen Figuren Hinweise erfragen, theoretisch irgendwann auf den gräßlichen Zauberer treffen und gegen ihn antreten. Ob es soweit kommt, bleibt hier die Frage. Zuvor wird man im Wald x-mal von lanzenwerfenden Urmenschen durchbohrt und in der Höhle von bösen Flattertieren zerknabbert. Tatsächlich hat man bei diesen pausenlosen Überfällen keine Chance, die Goldstücke aufzulesen, mit denen man sich die dringend notwendigen Extrawaffen kaufen kann. Zudem ist der Spieler so überfordert, daß er bei all der Hektik die mitunter wichtigen Texte auf dem Bildschirm überhaupt nicht lesen kann. Als reiner Trickfilm wäre Beast II wirklich gelungen, als Sounddisk ganz überragend, aber als Spiel nur absoluten Vollprofis zu empfehlen. cbo/kuw



Shadow of the Beast II

Datenblatt

- Hersteller: Psygnosis
- Vertrieb: United

Bewertung

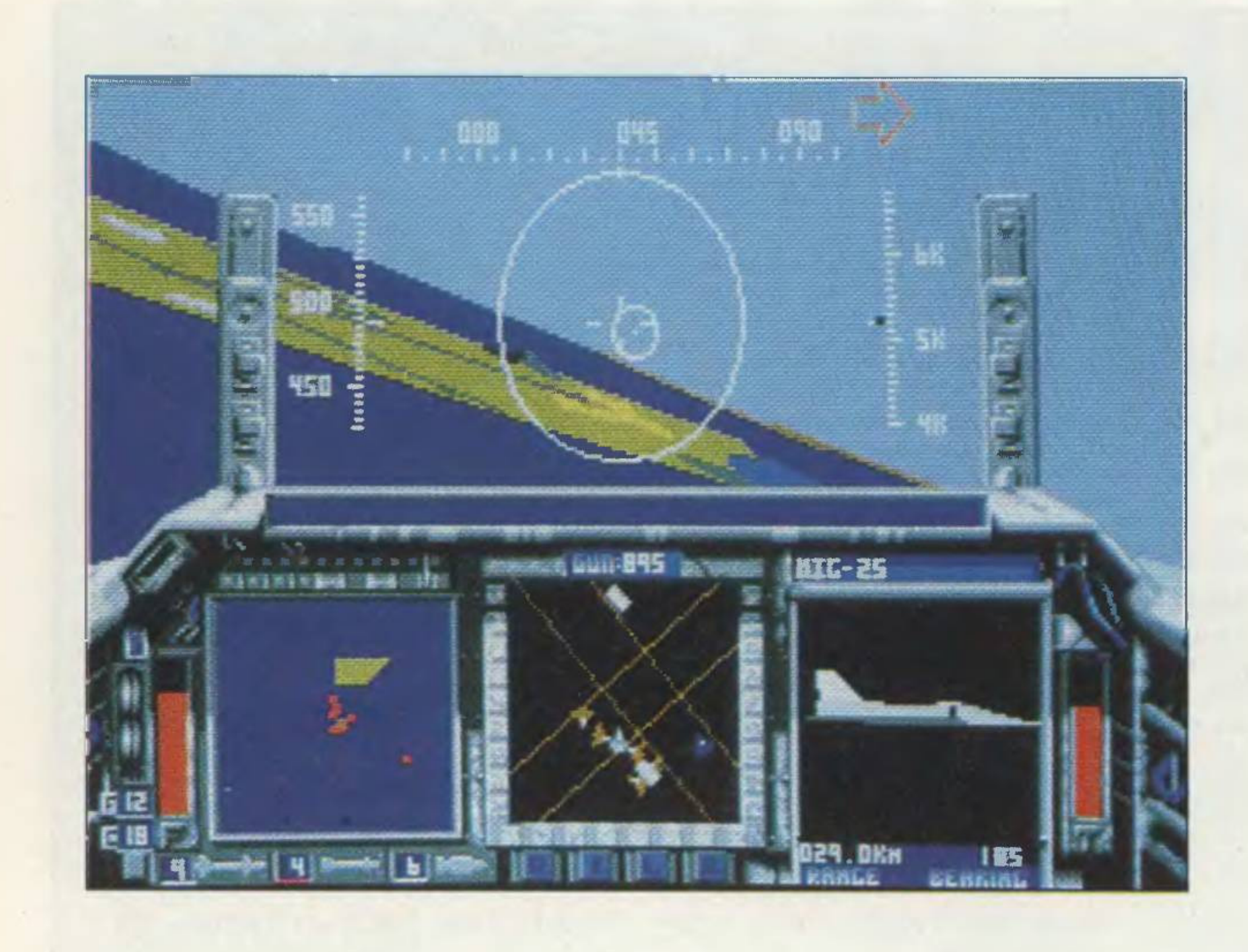
Grafik	7
Sound	7
Idee	5
Spielniveau	5

F-15 Strike Eagle II

Nachdem die MS-DOS Version von F-15 Strike Eagle II bereits seit fast zwei Jahren erhältlich ist, hat man sich bei Microprose nun doch noch zu einer Umsetzung für die Atari ST-Modelle durchgerungen.

Die neue Version erscheint auf den ersten Blick aber eher als ein Remix des ersten Teils. Der Klassiker wurde überarbeitet und um ein paar Optionen erweitert, die Kennern der Szene aber bereits von F-19 Stealth Fighter her bekannt sind.

Zeichneten sich frühere Microprose-Simulationen noch durch langatmige Mission-Briefings aus, so halten sich die Intro-Screens bei F-15 Strike Eagle II in einem angemessenen Rahmen. Es gibt lediglich ein paar Auswahlbildschirme, in denen man die Schwierigkeitsstufe und den gewünschten Krisenherd auswählt. Danach bekommt man auf einer Bildschirmanzeige kurz seinen Standort und seine Angriffsziele mitgeteilt, und schon kann es losgehen.



Über Langeweile kann man sich bei F-15 II sicherlich nicht beklagen. Denn der Luftraum über den sechs Krisengebieten – Lybien, Persischer Golf, Vietnam, Mittlerer Osten oder Mitteleuropa – ist von vielen verschiedenen Flugzeugtypen gut bevölkert. Schon nach kurzer Flugzeit muß man sich mit den ersten Raketen auseinandersetzen, und feindliche Jets erfordern die ersten Ausweich- und Angriffsmanöver. Doch als außergewöhnlich schwierig kann man F-15 II nicht bezeichnen: Ihr Jet kann einiges einstecken, bevor er Sie im Stich läßt, und außerdem werden Sie von Ihrem Bordcomputer frühzeitig gewarnt.

F-15 Strike Eagle II als Simulationssoftware zu bezeichnen, ist sicherlich etwas zu hoch gegriffen. Natürlich verfügt das Programm über die Option, den Piloten alles selbst durchführen zu lassen, vom Start, über das Aufspüren der Ziele, bis hin zum Rückflug und der sicheren Landung. Aber das alles ist doch etwas vereinfacht und realitätsfern dargestellt. Es fehlt jegliche Andeutung von Schwerkraft, und Starts können auf 20 Meter langen Rollbahnen durchgeführt werden. Wollen Sie die F-15 zum Senkrechtstarter machen, so genügt es, am Boden vollen Schub zu geben, den Steuerknüppel nach oben zu drükken, und schon ist man in der Luft. Das Programm läßt sich somit vielmehr als Realtime-3D-Arcadespiel mit Simulationseffekten einstufen.

F-15 II wird natürlich aus der Cockpit-Sicht des Piloten geflogen. Die üblichen Instrumententafeln informieren Sie über den Status Ihres Flugzeugs und die nähere Umgebung.

Ein kleiner Schwachpunkt des Spieles ist die Monotonie der Einsätze, denn eigentlich lauten alle Einsatzbefehle gleich: Zerstören Sie das erste Ziel, zerstören Sie das zweite Ziel, und kehren Sie zu Ihrer Basis zurück. Da Sie Ihren Jet vor dem Abflug nicht mit anderen Waffensystemen bestücken können, sind Sie zur Zerstörung der Bodenziele nur auf Maverick-Raketen angewiesen. Dies heißt im Klartext, daß Sie sich lediglich in die weitere Umgebung des Zieles vorkämpfen müssen, bis der Sensor der Rakete sein Ziel erkannt hat. Dann drücken Sie auf den berühmten Knopf, und schon ist dieser Teil des Auftrags erfüllt.

Grafisch ist F-15 II auf dem gleichen Level wie schon F-19. Ausgefüllte 3D-Vektorgrafiken bestimmen das Bild, und hat man einmal eine feindliche Mig abgeschossen, so kann es schon vorkommen, daß ein Fallschirm sich vor Ihren Augen öffnet und mitsamt Pilot zu Boden schwebt. Das Scrolling und die Animationen sind fließend und weitgehend ruckfrei.

Soundmäßig weist F-15 II Höhen und Tiefen auf. Das monotone Motorengeräusch wirkt eher irritierend. Und sieht man einmal von ein paar gelungenen digitalisierten Spracheinlagen ab, die bei einem Abschuß oder einer gelungenen Landung zu hören sind, so kommen hier auch keine besseren Kampfgeräusche aus dem Lautsprecher als bei den anderen Luftkampfspielen.

Wenn Ihr Herz eher für furiose Luftkampf-Actionspiele schlägt, dann wird Ihnen F-15 II sicherlich Freude bereiten. Liebhaber von Simulationssoftware hingegen, die Wert auf Realitätsnähe legen, sind mit dem Flieger-Epos 'Flight of the Intruder' der englischen Softwarefirma Mirrorsoft sicher besser beraten. mts

F-15 Strike Eagle II

Datenblatt

- Hersteller: Microprose

Bewertung

Grafik	8
Sound	5
Idee	6
Spielniveau	7

Armalyte

Armalyte – Die letzte Mission. In einer fernen Galaxys mit dem einfallsreichen Namen Delta Space hat das aggressive Volk der Aalaner gewaltsam die Macht über seine vier Nachbarplaneten übernommen. Spionageberichten zufolge haben die Aalaner jetzt unser Sonnensystem als nächstes Ziel ihrer Expansionspolitik auserkoren!

Die Erde setzt als Präventivmaßnahme die Weltraumarmada 'Armalyte Force' in Richtung Delta Space in Bewegung, die die Aufgabe hat, die vier unterjochten Planeten zu befreien und anschließend den Heimatplaneten der Aalaner anzugreifen. Sie werden es kaum für möglich halten, aber die Armada gerät in einen Hinterhalt, und wie durch ein Wunder können natürlich nur Sie als einziger Überlebender der 'Armalyte Force' den Aalanern entkommen. Das



Schicksal der Erde liegt also wieder einmal in Ihren Händen – Ihre Aufgabe ist es, die Mission alleine zu Ende zu führen.

Nach dem obligatorischen Titelbild und der ansprechenden Grafik-Intro des ersten Levels, die von Digi-Sound-Klängen begleitet wird, findet man sich sogleich im Kampfgetümmel wieder. Kenner des Genres werden sich beim Anblick von Armalyte sicherlich sofort an R-Type erinnern, denn gewisse Parallelen zu dem Weltraumklassiker sind nicht von der Hand zu weisen. Doch Armalyte ist ein würdiger R-Type-Clone und keineswegs nur ein billiger Abklatsch.

Es gilt, fünf äußerst schwierige Levels zu überstehen. Durch Gedrückthalten des Feuerknopfes kann die Durchschlagskraft der eigenen Schüsse erhöht werden. Unterwegs finden sich Versorgungssonden, die von Scoutschiffen hinterlassen wurden. Diese beinhalten Energiereserven, zusätzliche Waffen oder weitere Bonusschiffe.

Sieht man einmal von der digitalisierten Titelmusik ab, so ist Armalyte musikalisch her sicher nicht vom Feinsten. Die Hintergrundmusik, die das Kampfgeschehen untermalt, ist nichts außergewöhnliches. Zum Glück kann man sie wahlweise auch abschalten und dafür die Kampfgeräusche einblenden. Im Gegensatz dazu sind die Landschaftsgrafiken schon von ganz anderem Kaliber. Die Flora und Fauna von Delta Space ist wirklich sehenswert. Das Spektrum reicht dabei von einer Tropfsteinhöhle im ersten Level über eine Kristallhöhle im zweiten Level und eine dornige, insektenartige Phantasy-Landschaft im dritten Level bis hin zu einem von grünen Statuen gesäumten Landschaftsstreifen im vierten Level. Und im letzten Level, dem Heimatplaneten der Aalaner, gilt es dann, einen silbernen Verteidigungsgürtel zu überwinden.

Bei der Auswahl der Angreifer haben die Spieldesigner ihrer Phantasie freien Lauf gelassen. Ob Raumschiffe unterschiedlichster Bauart, Kristallschlangen, fliegende Einhörner, Feuerbälle, Miniatur-Aliens oder andere skurrile Geschöpfe, die zuweilen sogar mit Raketenanzügen oder in Seifenblasen durch die Höhlen schweben: Da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Am Ende jedes Levels warten jedoch immer die ungewöhnlichsten Gegner. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie auf einmal einem fliegenden Auge, einem roten Feuervogel, einem mit Schlangen besetzen grünen Hydrakopf oder einem Skelett im Raumanzug gegenüberstehen.

Wie Sie sehen, ist bei Armalyte für Artenvielfalt gesorgt. Sie sollten dennoch bei Ihrer Mission neben den Angreifern auch immer ein Auge auf die zu durchfliegende Landschaft werfen. Denn auch hier lauern Gefahren, wie z.B. Lavatropfen, herabfallende Eiskristalle oder plötzlich auftauchende Dornen. Im ersten Level gibt es außerdem ein Teilstück, bei dem dem überstrapazierten Feuerknopf eine wohlverdiente Ruhepause gegönnt wird. Man begegnet dort zwar für gewisse Zeit keinen Angreifern; dafür aber muß man eine Art Stalaktiten-Slalom-Parcours durchfliegen.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Armalyte ein gelungenes Ballerspiel mit schön anzuschauenden Hintergrundgrafiken und gut animierten Objekten ist, das vom Schwierigkeitsgrad her noch höher als R-Type einzustufen ist. Es bedarf schon einer Reihe ausgiebiger Armalyte-Missionen, bevor man sich bis in den letzten Level vorgekämpft hat. Somit ist für langen Spielgenuß gesorgt. mts

Armalyte

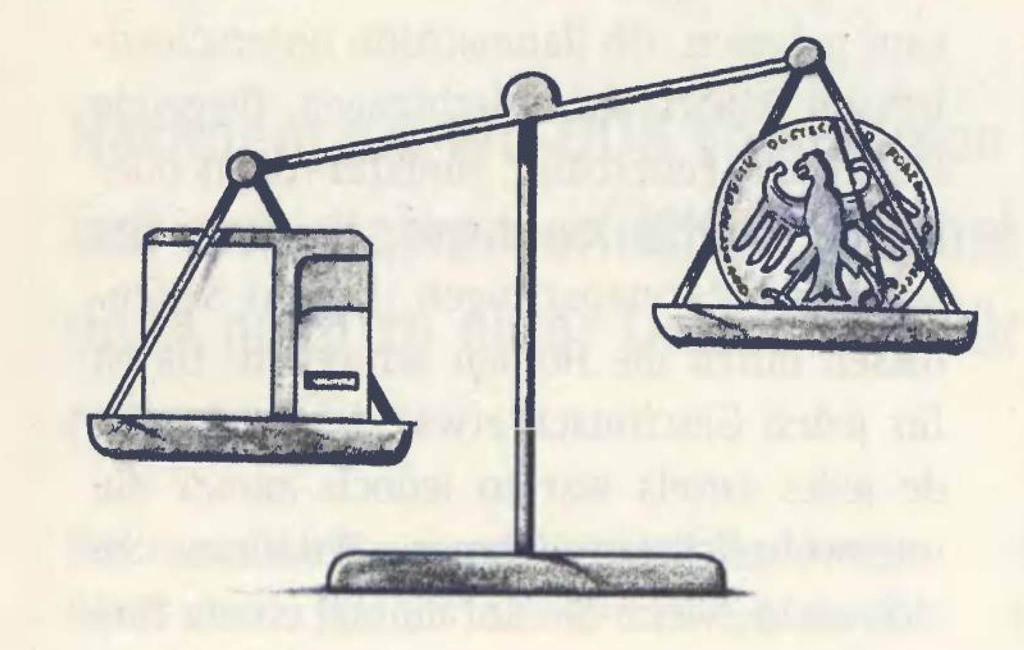
Datenblatt

- Hersteller: Thalamus

Bewertung

Grafik	9
Sound	4
Idee	4
Spielniveau	7

SONDERSERIE



Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

Disketten aus der Sonderserie

SO 1	TTL-Bausteine für ST Digital	DM 15,-
SO 2	CMOS-Bausteine	DM 15,-
SO 3	Pipeline (s/w)	DM 15,-
SO 4	Emula 6 (f&s/w)	DM 15,-
SO 5	Ooops (s/w)	DM 15,-
SO 6	Lottokat (f&s/w)	DM 15,-
SO 7	–	
SO 8	Sport (s/w)	DM 15,-
SO 9	BuTa ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 10	DiskMainEntrance (s/w, 1MB)	DM 15,-
SO 11	Convert (f&s/w)	DM 15,-
SO 12	That's Literatur	DM 15,-
SO 13	ST Utilities (f&s/w)	DM 15,-
SO 14	ST Code (f&s/w)	DM 15,-
SO 15	ST Look (f&s/w)	DM 15,-
SO 16	ST Element (s/w)	DM 15,-
SO 17	ST Biorhythmus (f&s/w)	DM 15,-
SO 18	ST Etikett (s/w)	DM 15,-
SO 19	ST Tastatur (f&s/w)	DM 15,-
SO 20	ST Boot (f&s/w)	DM 15,-
SO 21	Cauchy (s/w)	DM 15,-
SO 22	Fractals III (s/w)	DM 15,-
SO 23	ST Typearea (s/w)	DM 15,-
SO 24	Elektrolex (s/w)	DM 15,-
SO 25	Lohntüte (s/w)	DM 15,-
SO 26 a+b	ELT Designer (f)	DM 20,-
SO 27	Film ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 28 a+b	Alchimist ST (s/w)	DM 20,-
SO 29	Disk Streamer (f&s/w)	DM 15,-
SO 30	Quantum ST (s/w)	DM 15,-
SO 31	ST Newton (s/w)	DM 15,-
SO 32	Air-Rifle (s/w)	DM 15,-
SO 33	MIDI-Paket 1	DM 15,-
SO 34	Mezzoforte (s/w)	DM 15,-
SO 35	Kfz-ST (s/w)	DM 15,-
SO 36	TOP-SPS (s/w)	DM 15,-
SO 37	Ashita (s/w)	DM 15,-
SO 38	UniShell (s/w)	DM 15,-
SO 39	Uni-Format (s/w)	DM 15,-
SO 40	HCOP216 Pro (s/w)	DM 15,-

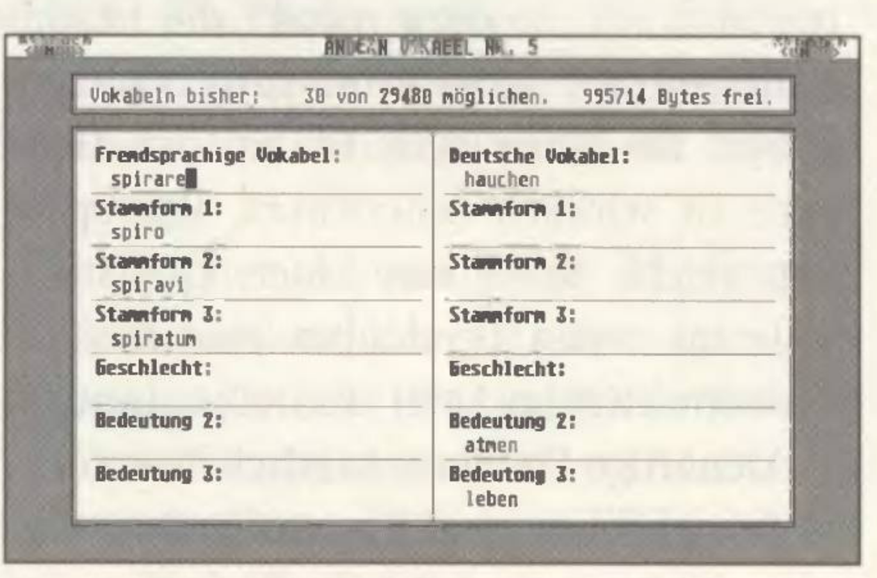
Alchimist ST

Alchimist wurde entwickelt, um dem Chemiker bei den täglich anfallenden Berechnungen im Umgang mit der Chemie ein nützliches Hilfswerkzeug anzubieten. Als Accessory ist Alchimist aus GEM-Programmen sofort erreichbar. Die Programmfunktionen sind als einzelne Module vorhanden, so daß sich der Anwender das System nach seinen Bedürfnissen zusammenstellen kann. Alchimist besteht aus den folgenden Modulen: Molekularmasse, Molekularmassenberechnungen, pH-Wert-Berechnungen, Umrechnungen verschiedener Einheiten, Lösungsberechnungen, Titrationsauswertungen.

SO 28 a+b, Alchimist ST (s/w), DM 20,-

Ashita

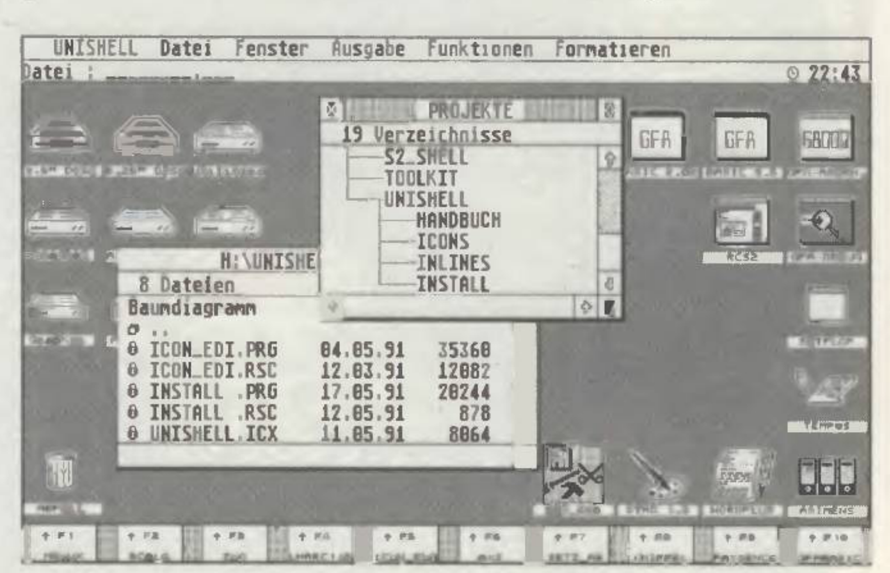
Sie suchen einen guten Vokabeltrainer und möchten dafür nicht Ihr Konto plündern? Kein Problem: Ashita ist eine einfach zu bedienende Alternative. Im Lieferumfang sind bereits einige tausend Vokabeln für die Sprachen Französisch, Spanisch und Latein enthalten. Die Abfrage geschieht in einzelnen Lektionen, die je nach Lernerfolg beliebig wiederholt werden können. Zur Verwaltung der Vokabeln stehen zahlreiche Wörterbuchfunktionen zur Verfügung, die auch ein nachträgliches Erweitern des Datenbestandes ermöglichen.



SO 37, Ashita (s/w), DM 15,-

UniShell

Das Programm UniShell dient als Ersatz für den GEM-Desktop. Besonders im Festplattenbetrieb bietet UniShell gegenüber dem Desktop zahlreiche Vorteile. So können Programme direkt als Desktop-Icon abgelegt werden, und eine Übergabe von Dateien ist durch Ziehen des Dateinamens auf das Programm-Icon möglich. Die Ordnerstruktur kann grafisch dargestellt werden. Auch tief liegende Ordnerebenen können schnell angewählt werden. Directories können auf den Drucker ausgegeben werden, optional auch doppelseitig und mehrspaltig. Schließlich ist ein Belegen der 10 Funktionstasten mit Programmen und Kommandozeilen möglich.



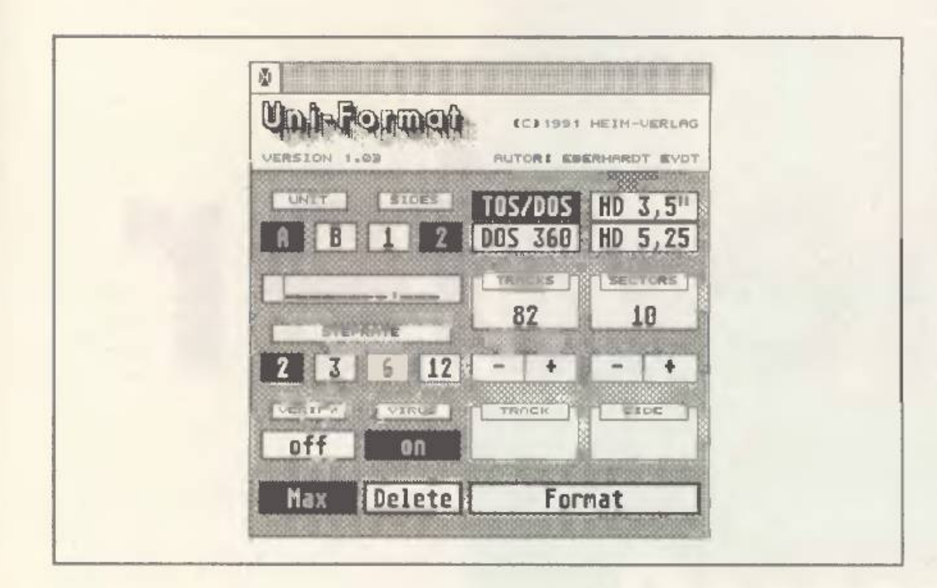
SO 38, UniShell (s/w), DM 15,-

ST Newton

Newton ist ein leistungsfähiges Simulationsprogramm aus der Physik und dient zur Darstellung von Teilchenbewegungen in beliebigen Kraftfeldern. Für Hobbyphysiker, Lehrer und Lernende stellt es ein nützliches Hilfsmittel dar. Es lassen sich die verschiedensten Probleme aus der Physik wie schiefer Wurf, Planetenbewegung, Streuung an Atomkernen, harmonischer Oszillator, Bewegung in elektrischen und magnetischen Feldern und vieles mehr auf dem Atari simulieren.

SO 31, ST Newton 2.2 (s/w), DM 15,-

Uni-Format



Mit dem Utility Uni-Format kann nahezu jedes Diskettenformat erzeugt werden, ganz gleich ob es sich nun um 3,5" oder 5,25" Standard- oder HD-Disketten handelt. Uni-Format erzeugt in Verbindung mit entsprechender Hardware (bei HD-Laufwerken ist zusätzlich eine kleine Anpassung im Rechner erforderlich) fast jedes gewünschte Format. Um eine möglichst hohe Datensicherheit und die Kompatibilität zu den unterschiedlichsten TOS-Versionen zu gewährleisten, wurde auf Sonderformate, wie zum Beispiel 11 Sektoren pro Track, verzichtet. Uni-Format kann sowohl als Programm oder auch als Accessory eingesetzt werden.

SO 39, Uni-Format 1.03 (s/w), DM 15,-

Disk Streamer

Liegt Ihr letztes Backup von der Festplatte schon wieder 6 Monate zurück? Vielleicht können wir Ihnen mit dem vorliegenden Backup-Utility die Arbeit etwas erleichtern. Disk Streamer liest die Daten in einem Stück von der Festplatte und schreibt diese anschließend abwechselnd auf Laufwerk A und B, wobei die Disketten hierbei auch gleich formatiert werden.

SO 29, Disk Streamer 1.4 (f&s/w), DM 15,-

Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

Versandkosten

Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

Lohntüte

Das erfolgreiche Programm Lohntüte ist an die seit dem 1. Juli bestehende Situation (befristeter Lohnsteuerzuschlag) angepaßt. Die Steuerparameter (Freibeträge, Höchstbeträge und Pauschalbeträge) können Sie bequem ändern und in einer Datei abspeichern. Im Lieferumfang weiterhin enthalten sind die Monats-Lohnsteuertabelle, die Jahres-Grundtabelle und die Jahres-Splittingtabelle. Neu ist ein vom Benutzer frei definierbares Feld 'Jahreszuschlag', welches für 1991 und 1992 bereits auf 3.75% festgesetzt wurde. Ein betrieblicher Lohnsteuer-Jahresausgleich kann ab sofort durchgeführt werden. Anwender, die sich im Steuerrecht etwas besser auskennen, sind durch diese Programmversion in der Lage, auch kompliziertere Steuerausgleiche zu erstellen.

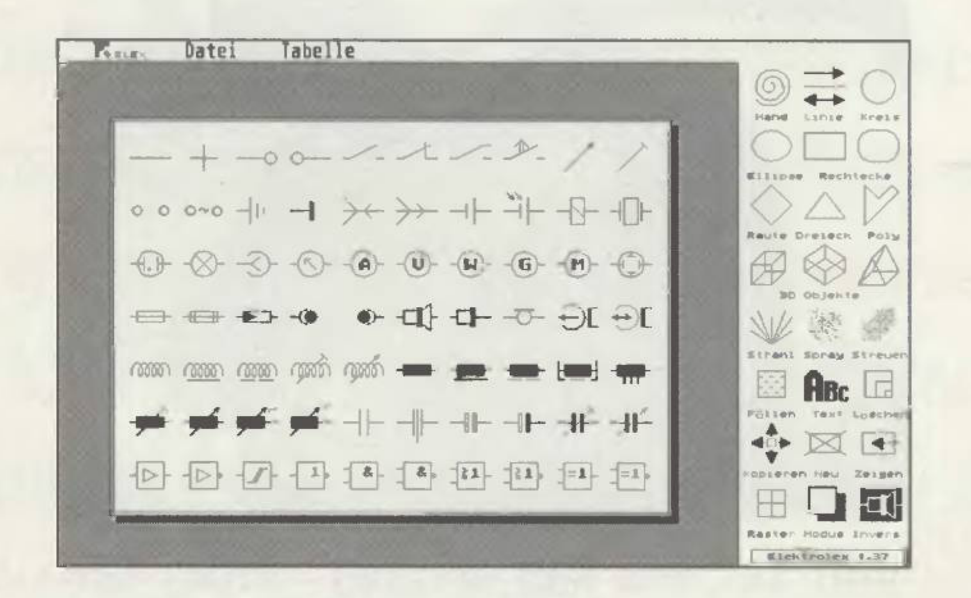
SO 25, Lohntüte 2.0 (s/w), DM 15,-

Film ST

Film ST ist eine Datenbank, mit der fotografische Dokumente, also Dias, Negative und Bilder verwaltet werden können. Auch Videobänder oder Aufnahmen (Filme, Szenen) auf Bändern oder Super-8-Filmen lassen sich mit Film ST verwalten und archivieren. Zum Leistungsumfang gehört ein Listengenerator, eine leistungsfähige Suchfunktion und die formatierte Ausgabe von Datensätzen über Formulare.

SO 27, Film ST (f&s/w), DM 15,-

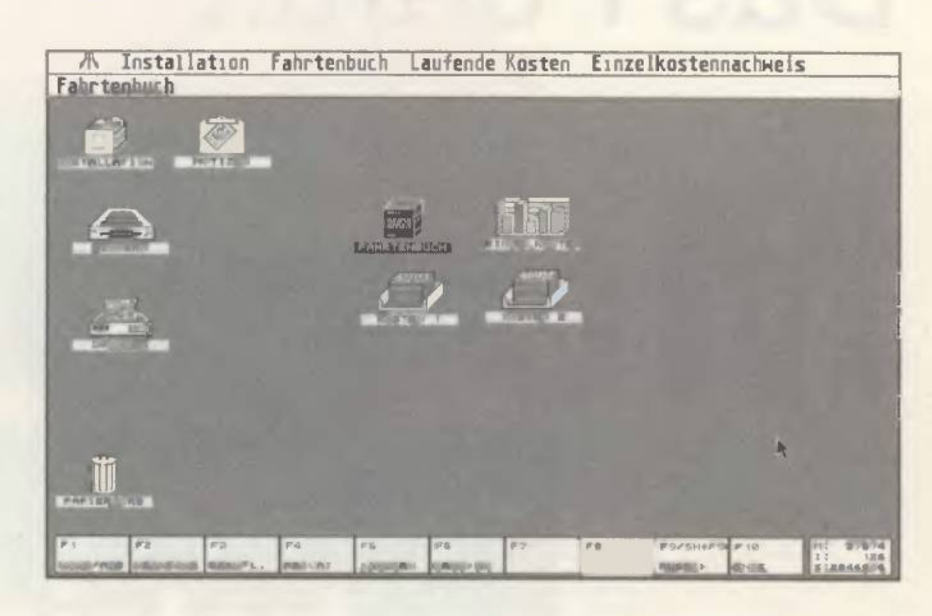
Update: Elektrolex



Sie möchten schnell elektrische Schaltkreise auf einfache Weise erstellen oder suchen ein universell einsetzbares Zeichenprogramm? Dann finden Sie mit Elektrolex eine nützliche Hilfe, denn damit ist das Zeichnen von elektrischen Schaltkreisen ein Kinderspiel und das von beliebigen anderen Zeichnungen natürlich auch. Neben einer umfangreichen Symboltabelle, jetzt mit 140 möglichen Symbolen, bietet Elektrolex alle herkömmlichen Features eines Malprogrammes. Die wesentlichen Neuerungen bestehen in einer GEM-Einbindung des Programmes, einem Symboleditor und überarbeitete Icon-Funktionen, so daß insgesamt die Bedienung erheblich erleichtert wurde.

SO 24, Elektrolex 1.37 (s/w), DM 15,-

Update: Kfz-ST 1.04



Ganz gleich, ob Sie nun ein absoluter Steuerlaie oder ein ausgefuchster Profi sind, das vorliegende Programm Kfz-ST ist für Sie als Steuerzahler eine interessante Sache, dient es doch zur Ermittlung der Kfz-Kosten für die Steuererklärung. Kfz-ST hilft auf komfortable Weise beim Sparen von Lohn- und Einkommensteuer und ist besonders interessant für Gewerbetreibende und Freiberufler, die ihr Fahrzeug zu weniger als 50 Prozent betrieblich nutzen. Die neue Version wurde der geänderten Kilometerpauschale für Dienstfahren mit dem privaten PKW angepaßt.

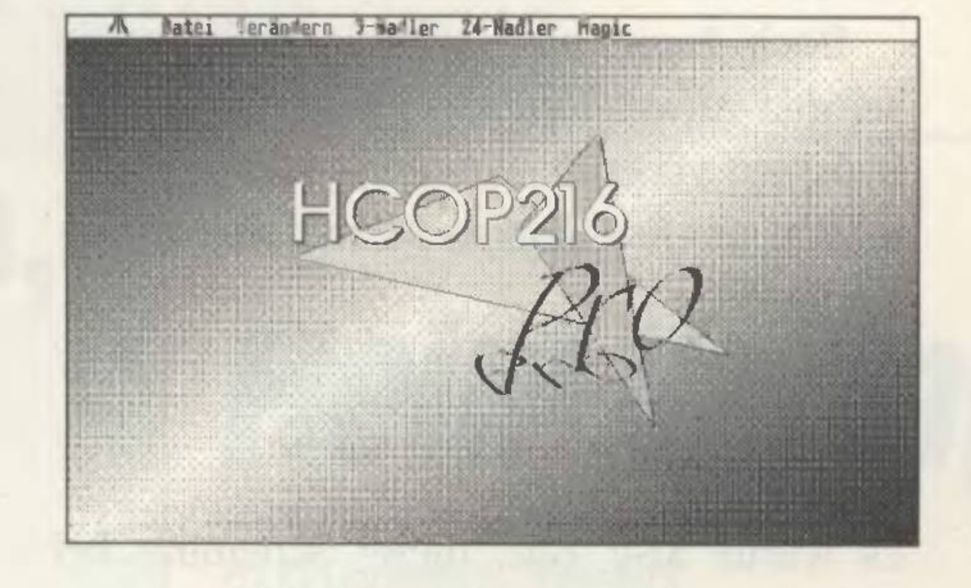
SO 35, Kfz-ST 1.04 (s/w), DM 15,-

Neue Software braucht das Land!

Möchten auch Sie Ihr Programm in der Sonderserie des Heim Verlages veröffentlichen, so erfahren Sie näheres unter der Rufnummer (06151) 56057 oder 595946. Ihre Ansprechpartner sind Herr Arbogast und Herr Bernhard.

Neu: HCOP216 Pro

HCOP216 Pro ist ein universelles Programm zum Ausdrucken von vielen gängigen ST-Bildformaten. Besonders wertvoll ist die Möglichkeit, auch farbige Bilder auf dem Drucker auszugeben, die vor der Ausgabe in ihrem Kontrast geändert werden können. Zum Ausdruck stehen die unterschiedlichsten Größen und Druckdichten zur Verfügung, von DIN A3 quer bis hin zur Hardcopy in der Größe einer Streichholzschachtel. Alle Druckmodi verfügen über einen softwaremäßigen 'Nachbrenner', der Ausdrucke besonders schwarz zu Papier bringt.



SO 40, HCOP216 Pro, (s/w), DM 15,-

Das Portrait

Meinolf Schneider

Mit den Spielen Bolo, Esprit und Oxyd ist der Programmautor Meinolf Schneider zum Inbegriff für geniale Knobeleien und Geschicklichkeitsaufgaben geworden. Für uns Grund genug den Autor einmal vorzustellen. Vorhang auf, Film ab: Meinolf Schneider.

Angefangen hat Meinolf Schneiders Erfolgsstory noch vor der Markteinführung des STs mit einem Computer der Firma Gepard, der schon damals mit einem 68000er Prozessor ausgestattet war. Als dann aber der Atari mit seinem revolutionären Preis-Leistungsverhältnis auf den Markt kam, verschwand dieser Rechner wieder. Was blieb, war das Entwicklungssystem Megamax Modula, mit dem Meinolf Schneider bis heute noch seine Geniestreiche vollbringt.

Die Kugel ist rund

Bolo war der erste Streich: Mit einem Schläger wird eine Kugel solange gegen eine Landschaft gespielt, bis alle getroffenen Spielsteine zerstört sind. Mit rund 5.000 verkauften Exemplaren war man bei Application Systems über den Erfolg dann auch sehr zufrieden und übernahm sogleich den Vertrieb von Esprit, einem weiteren Spiel von Meinolf Schneider. Auch hier dreht sich alles um eine Kugel, mit der sogenannte Memory-Steine berührt werden müssen, die nur dann offen bleiben, wenn man direkt danach den zweiten Memory-Stein mit einem übereinstimmenden Symbol berührt.

Doch Esprit kam offensichtlich zu gut bei den Anwendern an, so daß nur 2.000 Disketten verkauft wurden – die geschätzte Zahl der Raubkopien beläuft sich auf etwa 50.000 ...

Dongleware

Es wurde also Zeit, dieser scheinbar bei vielen Anwendern als Kavaliersdelikt angesehenen kriminellen Handlung einen Riegel vorzuschieben: Meinolf Schneider veröffentlichte den Esprit-Nachfolger Oxyd im eigenen Vertrieb nach dem Dongleware-Prinzip. Dabei ist die Diskette mit dem voll funktionsfähigen Programm frei kopierbar, jedoch warten in jedem Level elegant in das Spielgeschehen integrierte Hindernisse und Barrieren, die nur mit einem Codewort aus dem Weg geräumt werden können. Diese Codewörter sind nun in einem kleinen Büchlein abgedruckt, das sich jeder ehrliche Anwender kaufen kann, um erst so richtig seinen Spaß mit dem Spiel zu haben.



Die Rechnung ging auf, und so konnte Meinolf Schneider einen zweiten Teil von Oxyd veröffentlichen, der wiederum mit vielen neuen und genialen Ideen die Spieler überraschte. Zeitgleich mit Oxyd II erschien das witzige Weltraum-Ballerspiel Spacola, das zwar weniger die Gehirnzellen, dafür mehr die Lachmuskeln anregt.

Durch den großen Erfolg dieser Spiele wurde es möglich, eine Anpassung von Oxyd I für den Macintosh, IBM-kompatible und auch für den Amiga in Angriff zu nehmen. Anschließend sollen die Spiele in Übersetzungen auch im europäischen Ausland und den USA vertrieben werden.

Die sicher beste Nachricht für alle Oxyd-Fans ist aber, daß im Jahr 2000 nicht die 11. Folge von Oxyd veröffentlicht wird, sondern daß eventuell schon 1993 ein Landschafts-Editor erscheinen wird. Damit könnte dann jeder Spieler seine eigenen Ideen verwirklichen.

Spacola

Obwohl schon veröffentlicht, so steht Spacola doch eher am Anfang seiner Karriere. Bei diesem Weltraum-Abenteuer müssen insgesamt 7 Flaschen Cola an eine verbündete Raumstation in einem Sonnensystem geliefert werden. Bei fortlaufender Spieldauer transportiert man auch so wichtige Dinge wie Haartrockner oder Toilettenpapier. Letzteres nimmt der Empfänger in der Station mit einem erleichterten Stöhnen und dem Rauschen der Spülung entgegen.

Fliegt man dagegen eine der zahlreichen mit Piraten besetzten Raumstationen an, so wird Ihr Frachter von diesen Bösewichtern zerstört. Schon allein aus diesem Grunde sollte man sich unbedingt den Sternenatlas zulegen, in dem die Koordinaten der Zielstation zu finden sind. Aber auch sonst ist man seiner Ladung keineswegs sicher, denn ganze Geschwader von Piratenschiffen versuchen, Ihnen die Waren abzujagen und schrecken dabei vor nichts zurück!

Neben so unerfreulichen Dingen wie Minen und Meteoridenschwärmen gibt es aber auch Hilfen: Der Galaxytrucker Verband e.V. stellt nützliche Zusatzgeräte wie Schnellschußvorrichtungen, Schutzschilde und Lenkraketen zur Verfügung.



INTERVIEW

Der Oxyd-Spezialist Hagen Henke hatte die seltene Gelegenheit, Meinolf Schneider in einer freien Minute zu fassen und ihn über seine Spiele und seine weiteren Pläne zu befragen.

AJ: Fangen wir zunächst mit dem Spiel Spacola an: Wird Meinolf Schneider jetzt von der Firma Pepsi Cola gesponsort?

M.S.: Nein, nein. Spacola setzt sich zusammen aus Space (engl. Weltraum) und das andere Wort ist tatsächlich Cola.

AJ: Neben den Erfrischungsgetränken sind anscheinend auch Hygieneartikel wieder im kommen. Wie sind Sie auf die Idee gekommen, bei Spacola gerade Toilettenpapier befördern zu lassen?

M.S.: Das ist eine Anregung aus dem Science-Fiction-Kultfilm Dark Star. Dort gibt es eine kleine Szene, in der darüber gesprochen wird, daß der Raumschiffcrew der Laderaum mit dem Toilettenpapier kaputt gegangen ist.

AJ: Spacola ist sicher noch ausbaufähig. Mit welchen Änderungen können wir für die Zukunft rechnen?

M.S.: Es sind doch noch sehr viele Ideen von Spielern gekommen, die ich zum Teil einbeziehen werde. So wird es möglich sein, die gefangenen Piraten an einer Polizeistation abzuliefern oder sich an einem Kiosk einen Fuchsschwanz zu kaufen. Außerdem kommt demnächst noch eine Version, die auf Großbildschirmen nicht nur einen Teil der Bildfläche nutzt.

AJ: Die Anpassung von Oxyd an die anderen Computersysteme macht Ihnen viel Arbeit. Können Sie sich vorstellen, daß sich die Computerfirmen eines Tages auf eine gemeinsame Plattform einigen könnten?

M.S.: Auf eine gewisse Basis schon, weil die Rechnerleistung einfach immer größer wird, und es dadurch möglich wird, daß man andere Systeme simuliert. Das sieht man jetzt schon am Atari: Hier gibt es Mac- und MS-DOS-Emulatoren. Ob man aber irgendwann einmal nur noch mit einem System programmiert, wage ich nicht vorauszusagen. Ich fände es auch ziemlich häßlich, wenn ich jetzt in C programmieren müßte. Was die Massen machen, muß nicht unbedingt gut sein.

AJ: Zurück zur Realität: In Oxyd 2 gibt es für jede Landschaft eine Geheimzahl, die man braucht, um genau dort wieder anzufangen, wo man aufgehört hat. Bei Oxyd 1 mußte man oft zwei bis drei Landschaften wiederholen, wenn man sein letztes Leben gelassen hatte, um wieder an die schwierige Stelle zu kommen. War diese Verbesserung ein Wunsch der Kunden?

M.S.: Im Wesentlichen kam das dadurch zustande, daß ich nun das Zeitspiel implementiert habe. Dazu muß man zu jeder Landschaft auch eine Zahl haben. Zu Oxyd 1 wird es demnächst noch mal eine neue Version geben, in der dann auch die Zeitspieloption eingebaut ist.

AJ: Wenn Oxyd einmal für Mac, IBM und Amiga angepaßt sein wird, können Sie die Hotline, also Ihr 'Seelsorgetelefon', wohl kaum noch alleine bewältigen.

M.S.: Meine Zeit ist tatsächlich sehr knapp. Momentan ist es beim Seelsorgetelefon so, daß ich den Hörer gar nicht mehr auflege. Ich drücke einfach nur auf die Gabel und habe schon den nächsten Anrufer. Da ist man abends echt geschafft, auch wenn es nur vier Stunden sind.

AJ: Geben Sie den Spielern am Telefon eigentlich sofort die Lösung?

M.S.: Ich versuche, langsam mit kleinen Hinweisen anzufangen, aber es kristallisiert sich im Moment ein Typ von Spielern heraus, der um jeden Preis den Level schaffen möchte. Diese Leute sagen dann nur noch '22' und ich muß Ihnen dann sofort erklären, wie das Bild zu lösen ist. Bei Oxyd 2 beispielsweise lautet der entscheidende Tip: Dritter Raum, an der rechten Seite ist ein Stein durchlässig. Darauf folgt nur noch ein kurzes 'Danke' und schon kommt der nächste. Es gibt aber auch Leute, die bei komplizierteren Bildern beinahe verzweifeln und den Tränen nahe sind. Ich versuche, ihnen dann alles zu erklären, aber wenn es wirklich nicht mehr geht, dann rechne ich auch schon mal die Geheimzahl für den nächsten Level aus.

AJ: Wieviele Computer stehen denn zur Zeit bei Ihnen herum?

M.S.: Zunächst ein Atari ST Mega 4 mit Beschleunigerkarte und einer 80er Festplatte sowie noch ein Rechner mit einem Megabyte Speicher zum Testen oder zum Programmieren. Dann habe ich einen Mac si, einen Amiga zum Ausprobieren und irgendwo in der Ecke steht da noch ein alter Apple 2 und ein C 64.

AJ: Welche Software wenden Sie außer dem Universaltool Protos an, das Sie ja selbst programmiert haben?

M.S.: Klar, Protos ist immer installiert. Auf dem Atari benutze ich das ganz normale TOS 1.4 und arbeite mit Fastcopy, und dem Fast File Mover für Backups. Ansonsten läuft bei mir die Megamax-Modula-Shell, und zum Schreiben nehme ich Script.

AJ: Es gibt für den Atari einige Programme, die recht leistungsfähig sind, aber eine Professionalität wie beim Macintosh findet man nicht. Wie wird sich der Softwaremarkt entwickeln?

M.S.: Das hängt ganz klar davon ab, inwieweit der Atari verfügbar ist und Atari seine Geräte in den Markt bringen kann. Was man ganz klar feststellen muß, ist, daß zwischen Macintosh und Atari sicherlich Welten liegen. Den Grad von Professionalität des Mac wird Atari wohl nie erreichen, allein schon von daher, daß Atari selbst nicht voll dahinter steht. Die Entwicklerunterstützung beim Apple Macintosh ist enorm. Wenn Sie eingetragener Entwickler sind, bekommen Sie jeden Monat eine CD-ROM mit den neuesten Routinen und Modulen und noch massenhaft Literatur. Von Atari flattern einem dagegen ab und zu ein paar kopierte Seiten ins Haus. Trotzdem ist und bleibt der Atari zunächst meine Entwicklungsplattform.

AJ: Wieviele Stunden muß man als Jungunternehmer am Tag in etwa arbeiten?

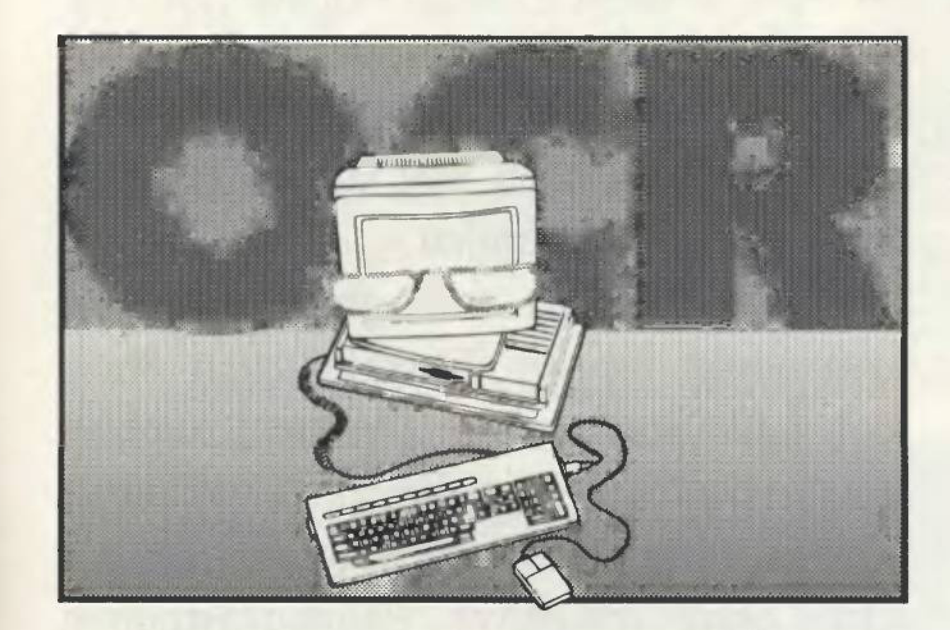
M.S.: Momentan sind es auf jeden Fall zwölf bis vierzehn Stunden, die ich hier so mehr oder weniger durchgehend rumhantiere. Dann habe ich aber noch meinen Synthesizer, um neben dieser ganzen Logik auch mal einen emotionalen Ausgleich zu haben. Die Konzeptionen für Bolo 2, das einige Überraschungen bringen wird, mache ich bis spät in die Nacht hinein.

AJ: Dann ist der Computer Ihr Leben?

M.S.: Zur Zeit ja. Ich sehne mich schon danach, mal wieder was anderes zu machen, weil es richtig Arbeit ist, wenn man damit Geld verdienen muß.

AJ: Wir bedanken uns für dieses ausführliche Gespräch und wünschen Ihnen viel Erfolg für die Zukunft. hh/kuw

Marktübersicht OCR-Software



Der Atari ST lernt lesen!

Desktop Publishing ist für viele Anwender nichts Neues: Zahlreiche Programme bringen jeden Text sauber zu Papier. Doch der umgekehrte Weg, also die Umsetzung eines gedruckten Textes in eine Datei, steckt im Vergleich dazu noch in den Kinderschuhen.

Was sich zunächst vielleicht trivial anhört, beschäftigt kluge Köpfe in aller Welt schon seit vielen Jahren, denn bei weitem sieht nicht jeder gedruckte Buchstabe gleich aus. Bevor wir jedoch vier konkurrierende OCR-Programme gegeneinander antreten lassen, wollen wir zunächst einen kleinen Ausflug in die Theorie der automatischen Schrifterkennung unternehmen.

Die Problematik fängt schon bei der Datenerfassung an: Der schwarz auf weiß gedruckte Text muß wieder zurück in den Computer. Dazu wird ein Scanner benötigt, der eine Auflösung von mindestens 200 dpi (dots per inch, also Punkte pro 2,54 cm), besser jedoch 300 dpi haben sollte. Er verwandelt das Druckbild der Vorlage wieder in ein computerlesbares Bild.

Als preiswerteste Möglichkeit bietet sich die Benutzung eines Handscanners an, wie er von verschiedenen Anbietern in Preislagen ab ca. DM 600,- angeboten wird. Dabei kann es jedoch prinzipbedingt zu Verzerrungen und Ungenauigkeiten kommen, die die spätere Zeichenerkennung erschweren.

Deutlich akkurater arbeiten Flachbettscanner. Für unseren Test benutzten wir einen Scan 32 Handscanner (Trade iT), einen Epson GT-6000 sowie den brandneuen ColorScan 300 Flachbettscanner (Trade iT). Die jeweiligen Treiber liefern ihr Ergebnis in Form einer IMG-Datei ab, die von den OCR-Programmen dann direkt, beziehungsweise bei Augur über einen kleinen Umweg, weiterverarbeitet werden kann.

Intelligentes Treiben

Viele Programme unterstützen mittlerweile das IDC ('Intelligent Driver Concept')-Protokoll, das einen direkten Datenaustausch zwischen Scannertreiber und OCR-Software ermöglicht. Leider arbeitete unser IDC-kompatibler Scannertreiber für den ColorScan 300 nicht mit Augur zusammen. Ob das Problem bei Augur oder dem IDC-Treiber lag, konnten wir jedoch nicht mit letzter Sicherheit bestimmen.

Ist das Bild erst einmal erfaßt, so ist in der Regel zunächst eine Lernphase vonnöten, in der das Programm die Eigenheiten des Schriftbildes erlernt. Denn wie man in Abb. 1 deutlich sieht, sehen bei weitem nicht alle Buchstaben gleich aus. Man unterscheidet prinzipiell zwischen Proportionalschriften und Zeichensätzen mit konstanter Buchstabenbreite, Kapitälchen, verschiedenen Textattributen, Serifen und anderen Ausprägungsmerkmalen.

Dumm geboren

Alle hier besprochenen Programme werden ohne Informationen über das Aussehen eines Zeichens ausgeliefert, müssen also sozusagen das Lesen erst lernen. Dies hat natürlich den Vorteil, daß auch unübliche Schriftarten wie etwa griechische Buchstaben oder altdeutsche Schriftzeichen gelernt und danach automatisch erkannt werden können. Wenn Sie also dem Programm vorgeben, daß ein 'x' ein 'u' sei, so wird Ihnen die Software Glauben schenken und künftig jedes 'x' als 'u' erkennen.

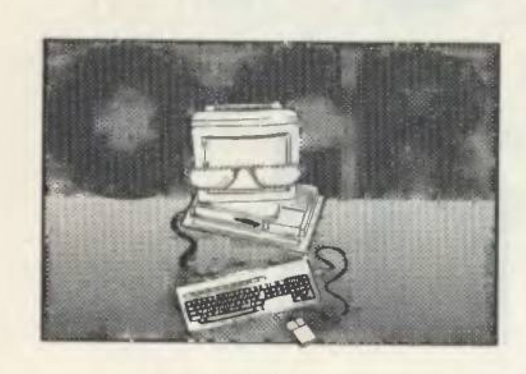
Der klassische ST würde dadurch keineswegs überflüssig, sondern auch weiterhin als Single-Task-Maschine zum Super-Preis seine Existenzberechtigung haben.

Der klassische ST würde dadurch keineswegs überflüssig, sondern auch weiterhin als Single-Task-Maschine zum Super-Preis seine Existenzberechtigung haben.

Der klassische ST würde dadurch keineswegs überflüssig, sondern auch weiterhin als Single-Task-Maschine zum Super-Preis seine Existenzberechtigung haben.

Abb. 1: Obwohl alle Schriftarten für das menschliche Auge leicht erkennbar sind, sehen sie doch bei weitem nicht gleich aus. Man beachte besonders die Buchstabenkombination 'fl' (in 'überflüssig') sowie 'Ta' (in 'Single-Task-Maschine').

Daraus folgt aber auch, daß Texte mit verschiedenen Zeichensätzen nicht in einem Durchlauf erkannt werden können. Selbst Zwischenüberschriften und Textattribute wie Fett- oder Kursivschrift stellten alle getesteten Programme vor große Probleme. Sherlook Pro bietet hier zumindest die Möglichkeit, einen einmal gelernten Zeichensatz jederzeit wiederzuerkennen. Augur scheint hingegen die größte Toleranz gegenüber Schriftänderungen aufzuweisen.



Manchmal gelingt es der Software auch nicht, die einzelnen Buchstaben korrekt auseinanderzuhalten, weil sie ineinander übergehen. Diese sogenannten Ligaturen werden ebenfalls trainiert, so daß die Wissensbasis auch die Eigenheiten und Sonderfälle der verwendeten Schriftart umfaßt.

Repräsentiert wird dieses Wissen um das Aussehen der Schriftzeichen in Form von Matrizen, die je nach Programm bestimmte Merkmale hervorzuheben oder Mittelwerte zwischen typischen Buchstaben zu bilden vermögen. Die zur Trennung und Erkennung der einzelnen Buchstaben verwendeten Strategien sind das Hauptunterscheidungsmerkmal der einzelnen OCR-Systeme und damit direkt bestimmend für die Qualität der Schrifterkennung in der Praxis. Aber keine Angst: Was sich hier so kompliziert anhört, hat allenfalls den Programmierern der OCR-Systeme graue Haare beschert. Sie als Anwender bekommen davon nichts mit.

Auf die Plätze ...

Um für die teilweise recht unterschiedlichen Programme möglichst einheitliche Testbedingungen zu schaffen, haben wir uns folgendes Testszenario einfallen lassen:

An den Start tritt grundsätzlich ein System, das noch keinerlei Kenntnisse über Schriftarten besitzt, also noch keine Lernphase hatte. Einem solchen System wurde das Editorial der Ausgabe 1/92 in Form einer mit 300 dpi gescannten IMG-Datei vorgegeben. Die ersten beiden Spalten des Editorials wurden als Lernvorlage verwendet, um dem System die Möglichkeit zu geben, den in der Zeitschrift verwendeten Zeichensatz zu lernen und sich auf das Druckbild einzustellen. Die für diese Lernphase benötigte Zeit ergab das erste, obgleich etwas subjektive Testkriterium. Eine Ausnahme bilden lediglich die Programme Sherlook und Sherlook Pro: Hier erschien es sinnvoller, nur die erste Spalte im Lernmodus zu bearbeiten und die zweite Spalte im normalen Texterkennungsmodus, der ebenfalls dynamisch dazulernt, abzuarbeiten.

Nach der 'Ausbildung' wurde das System im Texterkennungsmodus auf die dritte Spalte des Editorials losgelassen. Hier maßen wir, wie oft das System im Falle von Unklarheiten rückfragte, welche Fehler bei der Erkennung unerkannt blieben, und wie lange die gesamte Erkennungsprozedur dauerte. Mit dem so gesammelten Wissen setzten wir schließlich die Programme auf eine andere Vorlage (Seite 35 aus Atari Journal 1/92) an und maßen wiederum die Anzahl der Rückfragen und Fehler sowie die tatsächlich benötigte Zeit, um die gesamte Textseite zu erkennen.

Bei all diesen Tests kam ein Atari TT mit 8 MByte RAM und einem Großbildschirm TTM194 zum Einsatz. Auf einem Atari 1040STE mit 1 MByte RAM und einem normalen SM124 wurde zumindest die Verwendbarkeit der einzelnen Programme überprüft, obwohl für ernsthaftes Arbeiten mindestens zwei, besser aber vier Megabyte zur Verfügung stehen sollten. Sherlook und Sherlook Pro verweigerten die Arbeit bei einem MByte gänzlich, mit den anderen Systemen konnte zumindest spaltenweise gearbeitet werden.

Oberflächen-Spannung

Neben diesem praxisorientierten Test bewerteten wir den allgemeinen Eindruck von der Benutzeroberfläche und die Möglichkeit von Bedienungsfehlern beziehungsweise, wie diesen vorgebeugt wurde. Auch die Zusammenarbeit mit dem Großbildschirm TTM194 und dem Atari TT wurde berücksichtigt. Schließlich sollte auch das Handbuch bei eventuellen Fragen schnelle und korrekte Antworten liefern können, soweit dies überhaupt bei einer gut ausgearbeiteten Benutzeroberfläche nötig ist.

Zu diesem Punkt möchte ich noch anmerken, daß ich sehr 'praxisorientiert' an alle Programme herangegangen bin. Nach der Installation der Software wurde das jeweilige Programm direkt gestartet, und erst nach ein wenig Experimentieren wurde das Handbuch konsultiert. Obgleich viele Softwarehäuser dies nicht wahrhaben wollen, halte ich diese Vorgehensweise heutzutage für den 'normalen' Weg, auf dem 90 Prozent aller Programme im Zeitalter von intuitiv verständlichen graphischen Benutzeroberflächen ihren Weg auf die Festplatten der Anwender finden.

Hier findet sich auch gleich der erste Kritikpunkt für die Testkandidaten Sherlook und Sherlook Pro: Die Benutzeroberfläche ist nicht nur vollkommen inkompatibel zu allen GEM-Konventionen, sondern auch ohne intensives Handbuchstudium kaum zu meistern. Wer nichts anderes tut, als Texte mit diesen beiden Programmen zu erkennen, wird sich daran natürlich nur wenig stören. Für die 'schnelle Texterkennung zwischendurch' ist eine einfache Benutzeroberfläche aber Grundvoraussetzung.

Sherlook Pro

Das 50-seitige Handbuch von Sherlook Pro ist übersichtlich angelegt und erlaubt durch sein ausführliches Inhaltsverzeichnis das schnelle Nachschlagen im Falle einer Unklarheit. Dies ist auch notwendig, da die Benutzeroberfläche – wie schon erwähnt – leider nicht GEM-konform ist und somit häufig Fragen bei der Anwendung auftreten.

Aller Anfang ist schwer

Die Lernphase, die der erstmaligen Definition von Buchstaben dient, gestaltet sich in Sherlook Pro als relativ anstrengend. Dabei ist die hier eingesetzte Idee recht einfach: Während das OCR-System dem Benutzer einzelne Buchstaben eines Textes vorzeigt, tippt dieser den Text auf der Tastatur mit. Dabei werden auch die bereits erkannten Zeichen abgefragt, damit der Benutzer ohne großes Nachdenken einfach den kompletten Text abtippen kann.

Das kleinere Problem dabei ist, daß die Leerzeichen zwischen den Worten nicht mitgetippt werden dürfen, denn durch das Drücken der Leertaste wird das gerade angezeigte Zeichen ignoriert und nicht in den Lernprozeß mit aufgenommen, was zu hinreichender Konfusion führen kann. Deut-



Abb. 1:

Die Benutzeroberfläche von Sherlook Pro ist zwar aufgeräumt, aber trotzdem unübersichtlich und alles andere als GEM-konform.



Abb. 2:

Gut gelungen ist die Darstellung des fraglichen Zeichens bei Rückfragen von Sherlook und Sherlook Pro.

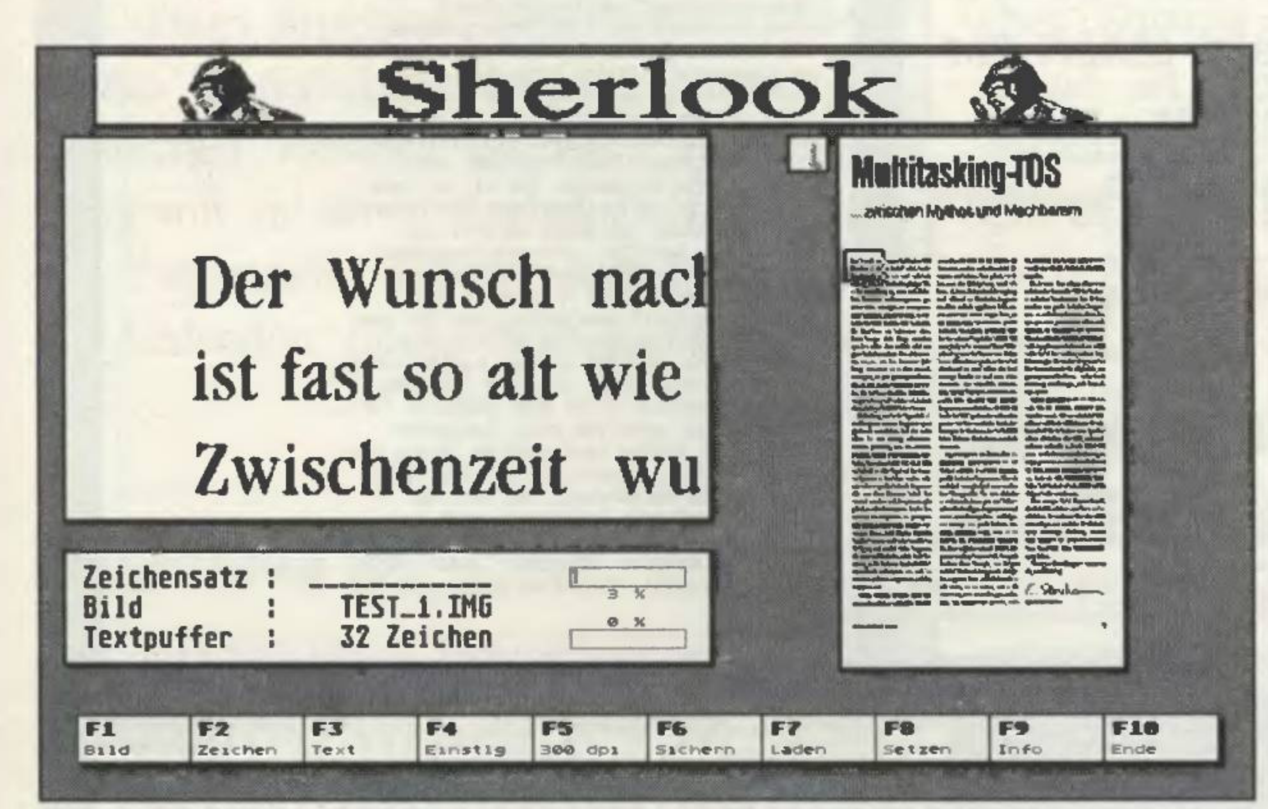


Abb. 3:

Sherlook läuft leider nur in der monochromen 640x400 Auflösung.

lich gravierender ist aber das Manko, daß prinzipiell die Erkennung der Buchstabengrenzen nicht sicher erfolgen kann. Dies ist natürlich kein spezifisches Problem von Sherlook Pro, auch andere OCR-Systeme kämpfen mit dieser Schwierigkeit. Aufgrund des speziellen Lernmodus ist der Benutzer jedoch gezwungen, vor jedem Tastendruck erneut auf den Bildschirm zu schauen. Vertippt er sich dabei, so kann die Texterkennung unter Umständen gravierende Fehler machen, die sich nur noch durch manuelle Eingriffe in die Wissensbasis, also die Zeichensatzinformationen, beheben lassen.

Im Handbuch wird auf diese Problematik zwar näher eingegangen, jedoch als unkritisch gewertet. Aus den während der Testreihen gesammelten Erfahrungen muß man hier aber widersprechen. Das Anlernen des Zeichensatzes aus der ersten Spalte des Editorials dauerte in Sherlook Pro bereits 11 Minuten, und trotz größter Sorgfalt unterlief mir ein Tippfehler, der die spätere Fehlerkennung der Ligatur 'ta' als 't' bewirkt hätte. Auch wurde das Komma ständig als Hochkomma fehlinterpretiert. Ein kleiner Programmfehler sorgt übrigens dafür, daß ein mühsam erlernter Zeichensatz durch die Funktion 'Zeichensatz analysieren' ohne Rückfrage gelöscht wird, was für besonders lange Gesichter sorgen kann.



Als sinnvoll hat es sich erwiesen, die Lernfunktion gänzlich zu ignorieren und sofort, also ohne gelernten Zeichensatz, mit der Texterkennung zu beginnen. Bei dieser Methode fragt das System nicht mehr nach den bereits erkannten Zeichen, so daß die Anlernphase zwar nach wie vor mit größter Sorgfalt ausgeführt werden muß, jedoch nicht mehr ganz so lange dauert.

Mit geschärftem Blick

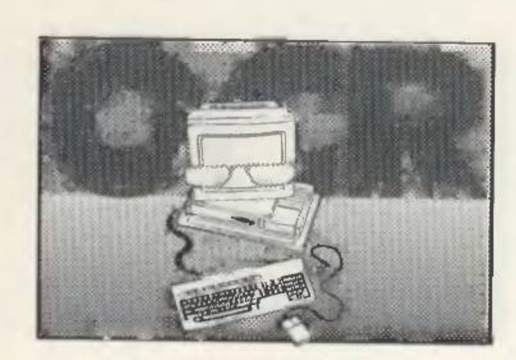
Zur Bearbeitung qualitativ mangelhafter Vorlagen bietet Sherlook Pro eine Reihe von Funktionen wie beispielsweise Filter, Invertierungen, Drehungen und Spiegelungen, Bereiche löschen, Linien entfernen sowie das automatische Erkennen von Textspalten. Sollten Probleme bei der Texterkennung auftreten, so können diese in aller Regel durch Anpassung der OCR-Parameter behoben werden.

Oft wiederkehrende Arbeitsschritte lassen sich in sogenannten Jobs zusammenfassen. Soll also beispielsweise ein komplettes Buch eingelesen werden, so muß der Benutzer nur auf den ersten Seiten die Schrift anlernen und die Parameter passend einstellen, alle anderen Seiten werden mit minimalem Bedienungsaufwand vom OCR-System bearbeitet.

Insgesamt hinterließ Sherlook Pro den Eindruck, daß hochkarätige OCR-Experten ein Texterkennungssystem geschaffen haben, das durch seine unzulängliche Benutzeroberfläche seine Qualitäten nur schwer ans Tageslicht bringen kann. Um kurze Vorlagen von nur einigen Seiten einzulesen, ist ein im Vergleich relativ hoher Einarbeitungsaufwand notwendig. Nur bei langen Vorlagen mit einheitlichem Druckbild kann Sherlook Pro wieder Boden gut machen.

Sherlook

Sherlook ist sozusagen der kleine Bruder von Sherlook Pro. Dies macht sich nicht nur im Preis bemerkbar: Das Handbuch ist einfach gemacht und sehr kompakt, beinhaltet jedoch eine mit der Pro-Version vergleichbare Informationsfülle bei akzeptabler Übersichtlichkeit.



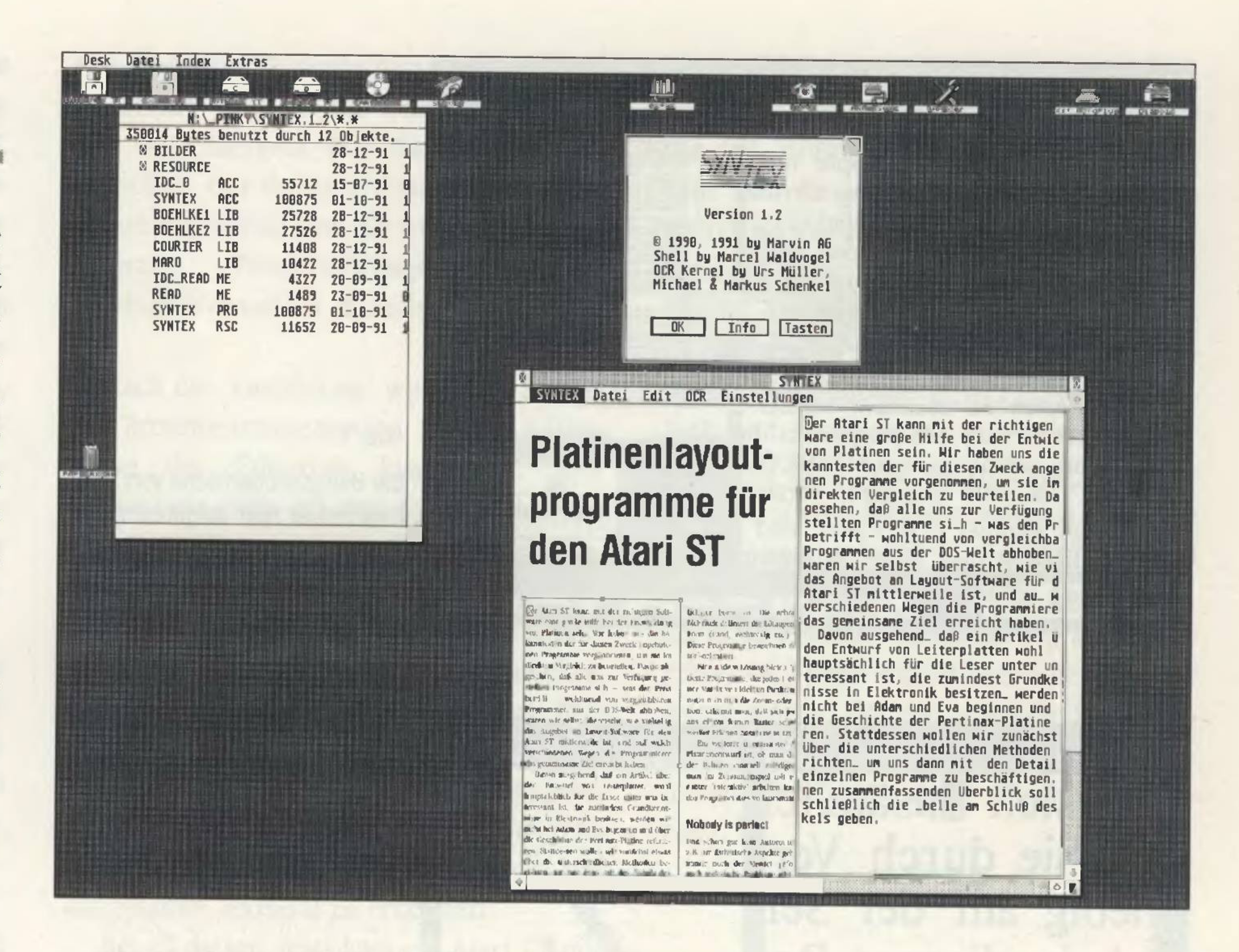
Die Benutzeroberfläche ist an die Pro-Version angelehnt, allerdings können die Dialoge jetzt nicht mehr mit Tastaturkürzeln bedient werden. Auch fehlt die Unterstützung für Großbildschirme. Wie schon in der Pro-Version stehen dem Anwender Sonderfunktionen zur Bildmanipulation sowie Parameter zur Anpassung des OCR-Systems an schwierige Vorlagen zur Verfügung. Doch leider sind nicht nur die positiven, sondern auch die negativen Aspekte der Pro-Version übernommen worden. In erster Linie fallen hier die sehr gewöhnungsbedürftige und nicht GEM-konforme Benutzeroberfläche sowie die langwierige Lernphase auf.

Einige Funktionen der Pro-Version, die nicht unbedingt notwendig sind, wurden bei der einfachen Sherlook-Version weggelassen. So fehlt zum Beispiel die Option, zu einer gescannten Vorlage automatisch erkennen zu lassen, ob der verwendete Zeichensatz bereits früher gelernt wurde oder neu erlernt werden muß.

Syntex

Was den Preis anbelangt, so ist Syntex sicherlich die für die Masse der Anwender interessanteste Alternative unter den hier vorgestellten Programmen.

Syntex läßt sich auf zweierlei Arten installieren: als Accessory oder als eigenständiges Programm. Die Accessory-Variante bietet den unschätzbaren Vorteil, daß die erkannten Textdaten direkt an ein gleichzeitig laufendes Textverarbeitungsprogramm übertragen werden können. Ferner können die Textdaten auch per Clipboard



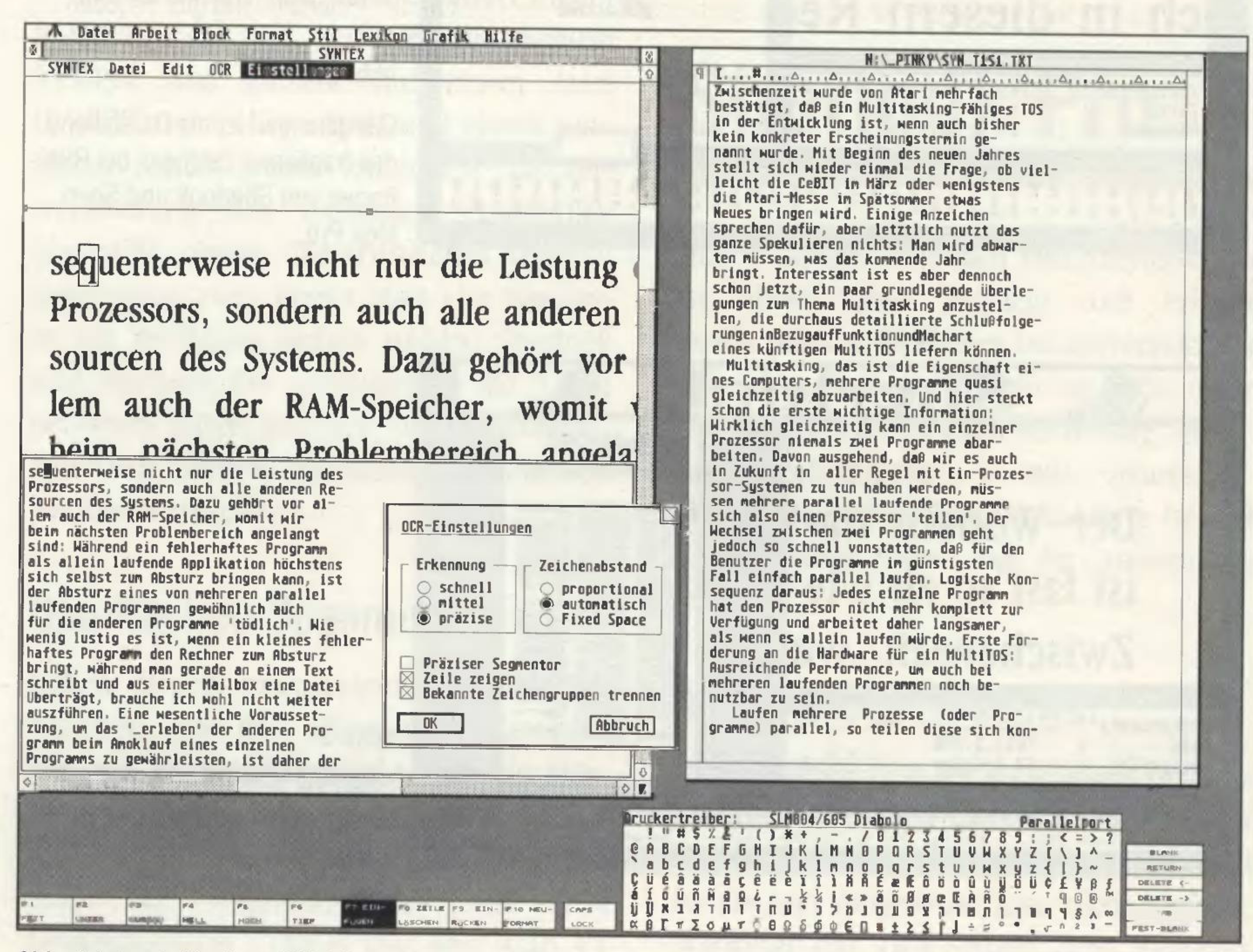


Abb. 4 (oben): Saubere GEM-Programmierung und benutzerfreundliche Fly-Dials zeichnen Syntex besonders aus. Abb. 5 (unten): Durch die Implementierung als Accessory läßt sich Syntex problemlos in die Textverarbeitung integrieren.

übertragen oder als Textdatei in verschiedenen Formaten abgespeichert werden. Worttrennungen werden nach einem simplen, aber genialen Algorithmus erkannt und wahlweise gelöscht oder als Trennung, also nicht als Minuszeichen, an die verwendete Textverarbeitung weitergegeben.

Die Arbeit mit einem Großbildschirm gestaltete sich als äußerst angenehm, die praxisorientierte GEM-Oberfläche läßt jedoch auch effektives Arbeiten auf einem normalen Bildschirm zu. Überhaupt ist die Bedienung durchdacht, so daß die Arbeit regelrecht zum Vergnügen wird.

Es fiel besonders auf, daß Syntex bereits nach wenigen gelernten Zeichen einen Großteil des Textes erkennen konnte, so daß die Arbeit besonders schnell von der

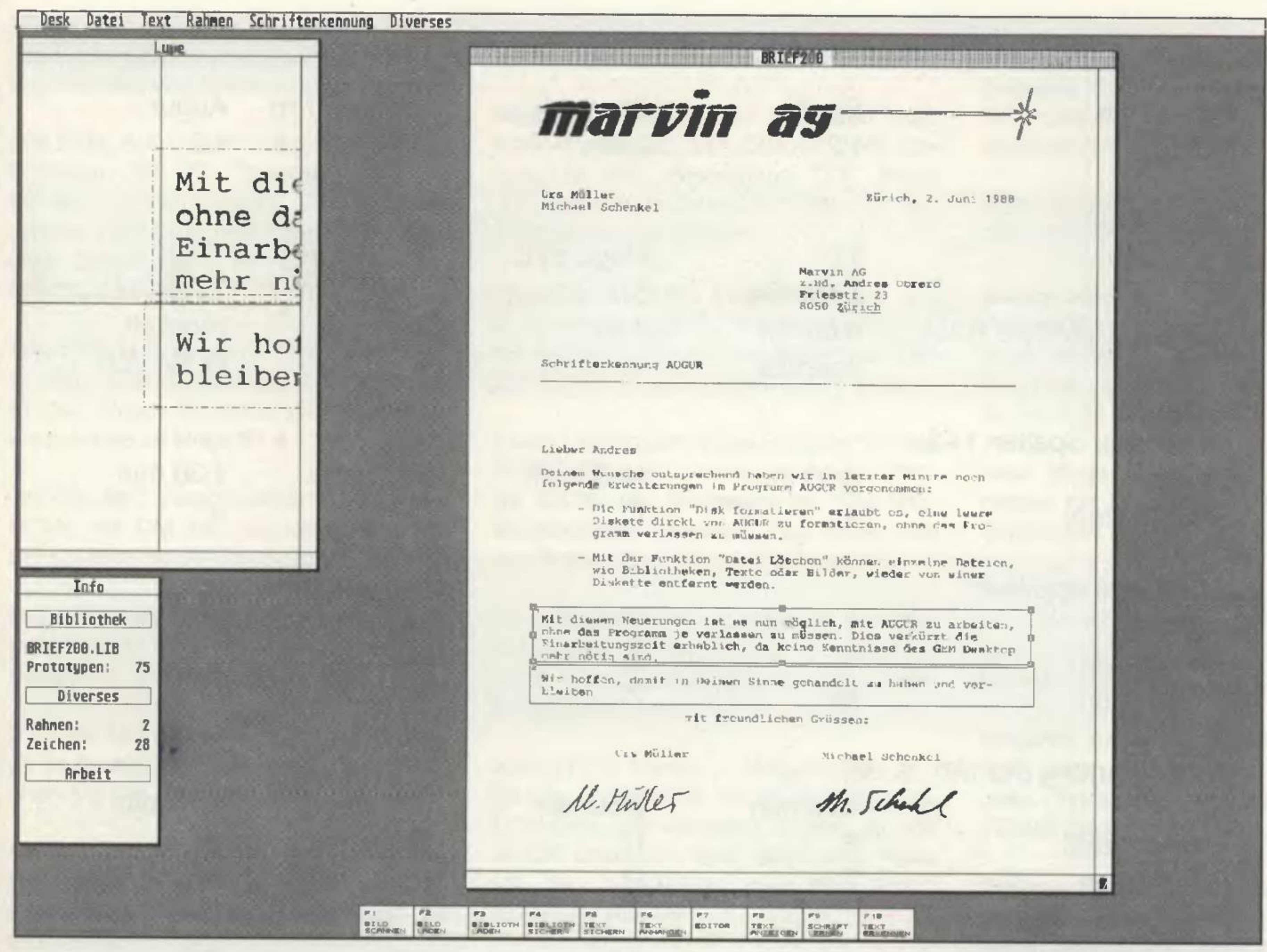


Abb. 6: Augur hätte sicherlich mehr Punkte sammeln können, wenn es sich in der Zusammenarbeit mit den Scannern nicht so geziert hätte. An der Benutzeroberfläche und der Qualität der Texterkennung gibt es jedenfalls nichts auszusetzen.

Hand ging. Man kann an jeder Ecke des Programmes spüren, daß Anregungen von Anwendern zu einer schnellen Produkt-Evolution geführt haben. So fiele es mir schwer, einen Wunschzettel auszufüllen, was dieses Programm denn noch können müßte. Lediglich insistierte Syntex bei schlechten Vorlagen auf einer Fehlerkennung von 'm' als 'n' und einem unerkannten Extrastrich, wovon es sich aufgrund der fehlenden 'Doch!'-Taste nicht abhalten ließ.

Ding-Dong'le

Eine unangenehme Eigenschaft von Syntex ist der Kopierschutz, der über ein Dongle realisiert ist. Es handelt sich dabei um eine kleine Hardwareerweiterung, die in den Joystickport des Rechners gesteckt werden muß. Mir ist jedoch unverständlich, warum der Benutzer zusätzlich noch für dumm verkauft wird, indem vom Hersteller der Dongle als 'Hardwarebeschleuniger' bezeichnet wird. In der Tat: Syntex läuft auch ohne Dongle, jedoch nur mit halber Geschwindigkeit. So kann man sich einen Eindruck von den Leistungsdaten des Programmes verschaffen, ohne das man das Programm aber auf Dauer sinnvoll einsetzen könnte. Nichtsdestotrotz hätte man dem Benutzer diese Information auch geben können, anstatt ihn im Glauben zu lassen, es handele sich bei diesem simplen Dongle um einen Coprozessor oder etwas ähnlich wertvolles.

Die Texterkennung mit Syntex erfolgte nicht nur schnell, sondern auch sehr sicher. Solange die Vorlagenqualität ausreichend ist, kann hier nur noch Augur mithalten. Optionen zur Bildnachbesserung gibt es keine, diese haben wir jedoch auch nicht vermißt.

Kassenschlager

Syntex beweist einmal mehr, daß Qualität und Preis eines Produktes nicht unbedingt proportional zueinander sein müssen: Hier ist allenfalls der Preis billig, nicht jedoch das Programm. Geradezu genial ist die Idee, eine OCR-Software als Accessory zu realisieren: So kann die gesamte Funktionalität von Syntex in jedem GEM-Programm genutzt werden.

Augur

Augur war das Programm, das uns beim Test zunächst die meisten Probleme bereitete: Die mitgelieferte Installations-Software gab relativ kryptische Meldungen aus und ließ viele Fragen offen, installierte das Programm zur allgemeinen Verwunderung schließlich jedoch fehlerfrei auf der Festplatte. Weiterhin arbeitete die uns zur Verfügung gestellte Version von Augur weder mit einem unserer drei Scanner direkt zusammen, noch war es in der Lage, ein halbwegs verbreitetes Dateiformat einzulesen (nur SCN-Dateien können verarbeitet werden). Somit waren wir lange Zeit nur in der Lage, die mitgelieferten Demo-Seiten einzulesen und uns an der 100-prozentigen Schrifterkennung zu erfreuen. Ein nachgeliefertes IDC-Accessory bot schließlich über Umwege die Möglichkeit, die gewünschte Datei im IMG-Format einzulesen. Man sollte also vor dem Kauf darauf achten, daß ein eventuell vorhandener Scanner von Augur korrekt bedient wird.



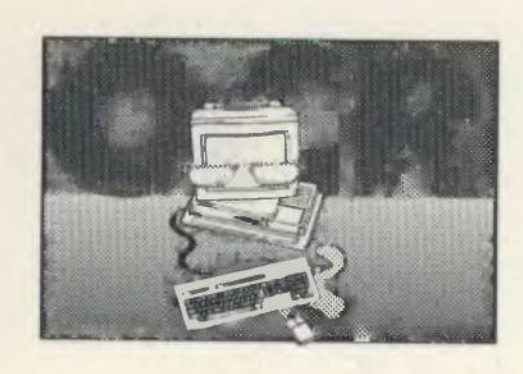
Nach diesen anfänglichen Hürden konnte Augur jedoch durch schlafwandlerische Sicherheit überzeugen: In fast allen Testkriterien ist es an der Spitzenposition. Die Arbeitsgeschwindigkeit ist um Größenordnungen höher als bei der Sherlook-Serie, und trotzdem ist die Arbeit mit Augur bei weitem nicht so ermüdend. Auch die Texterkennung erfolgte stets sicher und beinahe fehlerfrei.

Die Benutzeroberfläche ist GEM-orientiert und leicht zu begreifen. Alle wichtigen Funktionen sind auf dem Bildschirm ständig verfügbar. Falls dies gewünscht wird, kann auf die Benutzung der Maus fast völlig verzichtet werden, wodurch besonders schnelles Arbeiten für den Profi möglich ist. Obwohl dadurch das Handbuch kaum benötigt wird, hält es im Zweifelsfall umfassende Informationen in übersichtlicher Form bereit.

Für die Erkennung umfangreicher Vorlagen kann durch die 'Serienarbeit' der Text so schnell verarbeitet werden, wie der Benutzer neue Vorlagen auf den (ebenfalls automatisch gesteuerten) Scanner legen kann.

Auch Augur wurde mit einem Kopierschutz ausgestattet, der über ein ROM-Modul realisiert wurde, was sicher nicht zur Betriebssicherheit des Gesamtsystems beiträgt. Schließlich liegt hier ein wichtiger Teil der empfindlichen CPU-Signale an, so daß ein kleiner Stoß gegen den Dongle be-

reits zum umfassenden Datenverlust führen kann. Eigentlich sollte heutzutage die Verwendung des ROM-Ports den Bastlern vorbehalten sein, während professionelle Lösungen eine unkritischere Schnittstelle benutzen sollten. Abgesehen davon gibt es auch viele Scanner, die diese Schnittstelle für sich in Anspruch nehmen. Das dadurch notwendige häufige Umstecken kommt der Zuverlässigkeit sicherlich nicht zugute und belastet zusätzlich die Mechanik des ROM-Ports.



Gutes muß nicht teuer sein!

Als Fazit läßt sich feststellen, daß sich prinzipbedingt keines der vorgestellten Programme dazu eignet, nur sehr kurze Vorlagen zu erkennen. Ein halbwegs geübter Anwender tippt einen kurzen Text schneller ein, als man dem OCR-System den entsprechenden Zeichensatz antrainiert hat. Ab etwa einer Seite Textumfang haben Augur und Syntex dann die Nase vorn: Durch die schnelle und einfache Lernphase sowie die vorbildliche Benutzeroberfläche ist ein sehr effektives Arbeiten gewährleistet.

Für große Texte schließlich lohnt sich die Verwendung von Sherlook, wobei jedoch die Pro-Version wegen ihrer automatischen Job-Verarbeitung und der etwas erträglicheren Benutzerführung für umfangreiche Aufgaben vorzuziehen ist.

Bei einer schlechten Vorlagenqualität oder besonders kleinen Buchstabenzwischenräumen schien die Texterkennung mittels Sherlook Pro ein wenig sicherer als die von Syntex zu arbeiten. Augur lag in der Fehleranfälligkeit irgendwo dazwischen. In einzelnen Grenzfällen, wie bei besonders engen Zeilenabständen oder sehr ähnlich aussehenden Zeichen, schienen die OCR-Routinen von Sherlook ebenfalls die Nase vorn zu haben.

Sowohl für den gelegentlichen Benutzer als auch für die professionelle Nutzung sollte Syntex im Normalfall das Programm der Wahl zu sein. Während es in allen Testkriterien knapp hinter dem Spitzenreiter Augur liegt, ist der Preis gleich um eine Zehnerpotenz niedriger. Dem privaten Anwender fällt somit die Entscheidung nicht schwer! Insbesondere für Unentschlossene, die vom Nutzen der automatischen Schrifterkennung in ihrem Anwendungsbereich noch nicht überzeugt sind, kann die Anschaffung von Syntex alleine schon zur Einarbeitung in die Materie empfohlen werden. Hinzu kommt, daß zum Beispiel die Firma Trade iT ihre Handscanner jetzt mit Syntex zu einem günstigen Paketpreis anbietet.

Für den professionellen Einsatz kann sich Augur bezahlt machen, da es noch benutzerfreundlicher und besser in der Texterkennung ist als Syntex. Dadurch ermüdet der Benutzer nicht so schnell und kann so eine höhere Tagesleistung mit weniger Stress erzielen. Auch ist die effektive Arbeitsgeschwindigkeit bei Augur am höchsten gewesen. pky/kuw

Tabelle 1: Die getesteten OCR-Programme im Überblick

Programm Version	Syntex 1.2	Sherlook 2.42	Sherlook Pro 3.4	Augur 1.6
getestet auf				
Computer:	TT	Mega STE	TT	TT
Monitor:	TTM-194	SM-124	TTM-194	TTM-194
Arbeit mit 1 MByte RAM	möglich	nein	nein	möglich
Dongle	Joystick	–	–	ROM-Port
Lernphase Spalten 1+2:				
Dauer	3:30 min	14:30 min	12:30 min	1:30 min
Fehleranzahl	4	7	7	0
Lernphase Spalte 3:				
Dauer	0:45 min	1:45 min	1:30 min	0:35 min
Fehleranzahl	1	2	2	1
Rückfragen	19	72	70	17
Texterkennung (AJ 1/91, S. 35):				
Dauer	1:20 min	0:50 min	0:50 min	1:10 min
Fehleranzahl	0	17	15	0
Rückfragen	7	17	18	11
Benutzer-Oberfläche	++	––	––	++
Accessory	ja	nein	nein	nein
IMG-Import	ja	ja	ja	nein
Clipboard	ja	nein	nein	nein
Handbuch	gut	ausreichend	sehr gut	sehr gut
Hersteller	Marvin AG	3K	3K	Marvin AG
Vertrieb	Richter	3K	3K	Richter
Preis	DM 248,-	DM 444,-	DM 1.000,-	DM 3.650,-

Adressen: **3K Computerbild**, Wevelinghoven 26, 4054 Nettetal 1 – Lobberich, Tel. (02153) 91860; **Marvin AG**, Friesstraße 23, CH-8050 Zürich, Tel. 0041-1-3022113; **Richter Distributor**, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706

Syntex 1.2

- + als Accessory fast immer verfügbar
- + direkte Textübergabe an Fremdprogramme möglich
- + unterstützt Großbildschirme
- + vorbildliche GEM-Bedienungsführung
- + sehr günstiges Preis-Leistungs-Verhältnis
- – Dongle wird als Hardwarebeschleuniger bezeichnet

Sherlook (Pro)

- + Bild kann nachgebessert werden (nur Sherlook-Pro)
- + unterstützt Großbildschirme (nur Sherlook-Pro)
- + OCR-Parameter für den geübten Benutzer im Zugriff
- + Sonderzeichen können erkannt werden
- – sehr ungewöhnliche und ineffiziente Benutzeroberfläche
- – Lernphase sehr anstrengend

Augur

- + GEM-Benutzeroberfläche
- + sehr schnelle und sichere Texterkennung
- + unterstützt Großbildschirme
- + durchdachter Lernmodus für fehlerfreie Eingabe
- – Bilddaten nur im eigenen SCN-Format lesbar
- – Dongle am ROM-Port

Biete Hardware

520 STM, SM 124, SF 314, SF 354, 1 MB. **Software:** 32 PD, Textomat, Datamat, Painter, Omikron-Basic, Chemieprogramm, Astrologie usw. Fachliteratur und viele Zeitschriften. FP DM 950,-. Tel. 089/7932289

Hawk CP-14 Scanner mit Originalsoftware Fr 500,-. Einzelblatteinzug zu Star NL-10 Fr 100,-. Floppy SF 314 Fr 150,-. Suche Towergehäuse zu Mega ST 4.

Original Atari Betriebsystem TOS 1.4 in 2 ROMs für DM 50,- zu verkaufen. Tel. 0251/374845 Martin (ab 18 Uhr)

Mega ST 1, 4 MB, TOS 1.4 und Megafile 30 für DM 1800,- zu verkaufen. Herbert Bieser, Tel. 07427/3714

NEC P6, kaum gebraucht mit uni. Traktor an Selbsabholer, Holzkirchen (nähe München) VB DM 700,-. Tel. 08024/4391

520 ST, 1 MB, Monitor SM 124, LW SF 314, Maus, Mauspad, Joystick, 30 Disk mit PD Software DM 500,- + Portokosten. Tel. 0521/37168

Reprostudio ST V2.0 mit Logitech Handscanner 100-400 dpi, 32 Graustufen, kaum genutzt DM 390,-. Tel. 0201/717366

Speichererweiterung für Atari von 260er bis Mega ST 1 auf 2/2,5 MB Teilsteckbar, 19 Lötpunkte in C. RAM + Anleitung für DM 350,- abzugeben. Suche def. Atari, Amiga, MS-DOS. Tel. 069/252991

Mega ST 4, 16 MHz, Blitter, Kaos 1.4.2, Pixelwonder, HD-Controler, AT-Once 8 MHz, Quantum-Festplatte LPS 105, externes 3,5″ HD-Laufwerk, SM 124, Software wegen Systemwechsel VB DM 3300,-. Tel. 0209/874852

Star NL-10, 9-Nadler, Topzustand, Handbuch, IBM-Interface, zusätzlich Druckkopf (neu), ca. DM 450,- (VHS). Peter Hungerbühler, Andelfingerstraße 6, 7940 Riedlingen 6, Tel. 07371/8849

82 MB Harddisk ST 1096 N + GE Softtreiber, DM 850,-. Drucker Epson LQ 850+ DM 500,-. Diskus 2.04 DM 120,-. Tel. 0711/2260164

Verkaufe **Mega ST 1 (2 MB RAM)** + SM 124 + TOS 1.42 + 2. LW + Drucker + Bücher und Zeitschriften wegen Systemwechsel für DM 1300,-. Tel. 0209/62395

Verkaufe Atari 1040 STE! Sehr guter Zustand (5 Mon.) + Handbuch + 60 PD-Disketten **VB DM 850,-**. Suche Kontakt zu PD-Usern. Kataloge an: Oliver Georgi, Knarrbergweg 34, O-4500 Dessau

Verk. 520 ST+, 2,5 MB, Floppy 720 KB, SH 205, SM 124, incl. PD auf der Harddisk VB DM 1200,-. Tel. 09621/64552

Mega ST 4 MB, TOS 1.4, Monitor, Maus, Hypercache, Festplatte 60 MB, komplett DM 2500,- (auch einzeln) Peter Warmke, Leverkusen, Tel. 0214/91578

Modem zum Faxen + BTX günstig abzugeben. Tel. 0561/875623

Mega ST 4, mit Monitor SM 124, Disketten, Programmen, Box, Mouse wenig benutzt, umständehalber für DM 1490,- zu verkaufen. Tel. 02066/13089 (ab 18 Uhr)

Mega ST 2, Maus, SM 124, extra Laufwerk Padercomp 3,5″, Drucker 24-N. Epson LQ 850, Beckerpage DTP, Mega ST-Buch, einige Disks DM 2800,- VB. Tel. 02103/32382 (ab 20 Uhr)

Mega ST 1 (2 MB), Megafile 30, SM 124, 2. Laufwerk (extern), Scanner, Farbmonitor, Signum (orig.), div. sw für komplett **DM 2500,- VB**. Tel. 089/788303 (ab 18 Uhr)

Erster Lauffähiger Amiga-Emulator für den ST/STE/TT auf einer kleinen Platine 100*50 als Shareware ca. DM 100,- Bauteilkosten. Interesse? Paul Meier, Von der Grünen Wiese 3, 8430 Neumarkt

Atari 1040 STF, PC-Speed V.1.5, SM 124, 2. Laufwerk SF 314, Originalsoftware, Literatur, viel Zuberhör VB DM 950,-. Tel. 05652/3140 (nur am Wochenende)

1040 STE + Monitor + Megafile 30 + div. Handb. + Software 1st Word, Easybase, LDW-Calc, Elfe, Mortimer. 10 Mon. alt, 100 % OK überprüft. Verk. auch einz. Preis VS. Tel. 05522/12341 oder 05321/41277 (tagsüber) Radam

Portfolio incl. Parallelinterface und Foliotalk DM 400,-. P. Eppert, Elsa Brändströmstr. 23, 4100 Duisburg

Verkaufe: Startverzögerer DM 35,-; Rauchglastastaturhaube DM 10,-; GDOS DM 50,-; Wordflair DM 200,-; Profi Painter DM 80,-; Protext DM 100,-; Interprint DM 50,-. Tel. 02202/52922 (Möhring)

Epson LQ 400 24-Nadeldrucker + automatischer Einzelblatteinzug, fast neu für DM 599,-. Matthias Schmidt, Jungenthalerstr. 47, 5242 Kirchen, tel. 02741/62775

Verk. Supercharger (Vers.1.5) DOS 4.01, 1 MB RAM für DM 440,- **oder** Tausch gegen Signum! 3 oder Calamus 1.09N. Tel. 0201/7100425

2* Netzteil 4OW ideal für Festplatten a DM 30,-. 1* AT-Once+ 16 MHz Vortex neueste Version DM 300,-. (neuwertig) oder Tausch gegen AT-Speed C16. Tel. 04286/794 (ab 18 Uhr)

SM 124 DM 150,-; HF-Modulator + Monitor-Switch DM 130,-; NEC P20 24-Nadeldrucker DM 650,-. Tel. 0611/425071

Mega ST 1 + Megafile 30 + SM 124, div. Programme (PD + Orig.) **VB DM 1150,-**. A. Kinseher, Robert-Koch-Str. 11A, 8440 Straubing, Tel. 09421/30648

SF 314 für DM 110,-; **CSF-Gehäuse** für DM 40,- zu verkaufen. Tel. 04941/63165

Verkaufe: **Atari 260 ST**, 1 MByte, Floppy 720 KByte, Festplatte 20 MByte, RTS-Tastaturkit, batteriegepufferte Uhr, TV-Modulator, Monitor SM124, Maus, diverse Software, zusammen 900,- DM, auch einzeln! Tel. 07142/51661

Mega ST 4, TOS 1.4, SM124, Festplatte Lacom SD 80 (81 MB) mit Software, komplett 1.999,- DM, z.Zt. noch Garantie. Tel. 06132/3486 abends oder Wochenende.

Philips **RGB Monitor (Farbe)** CM 8501, wie neu, für DM 250,-. Tel. 07446/575

Verkaufe **Atari ST**, 1 MB RAM, SM124, 2 Laufwerke, Maus, massig Software für DM 550,-. Festplatte 30 MB, 1 Jahr alt mit viel Software: DM 550,- (komplett DM 1.000,-). Tel. 069/357446 oder 6704259 oder 02203/84768

NEC MultiSync GS zu verkaufen. Tel. 06021/28594

Handy-Scanner von Print Technik, 1 Jahr alt, wenig gebraucht, komplett, sofort einsatzbereit! Gegen Gebot zu verkaufen. Angebote an Frank Stary, Gudewerdtstr. 19, 2330 Eckernförde.

Biete **Mega ST-Gehäuse** sowie Einbaunetzteil mit Silent-Lüfter. Preis VS. O-7144 Schkeuditz, Tel. 0037424/3718

Atari 1040STFM, Maus, 3 MB, 2. Laufwerk 720 KB, Megafile 30, Monitor SM124, Epson RX 80+ für DM 2.000,-, ohne Monitor DM 1.850,-. Tel. 05171/51719 (ab 19 Uhr)

Megafile 30, voll funktionstüchtig, mit leisem Lüfter, inklusive TeX und PD-Software. Preis VHS (günstig). Tel. 0221/724356 (Sascha), ab 20. Januar.

Professional Scanner II von Print-Technik inklusive Software und IDC-Treiber für DM 1.000,- abzugeben. Tel. 07561/6925

Biete Software

Ich verkaufe Orig. ST-Spiele: Phantasie II, Curse of the Azure Bonds, Matrix Marauders, Bard's Tale I, STOS Sprites 600, Terry's Big Adventure. Ruft bei Interesse an. Tel. 06151/53455

Verkaufe Script 2.0 (Originale) komplett mit Orig.-Verpackung für DM 120,- VB. Tel. 08241/2951

Alle **Aladin-PD-Disketten** des PD Journals Stand Dez. 89 zu verkaufen. SFr. 8,-/ Diskette. Alfred Schlotterbeck, Gnellenstr. 11, CH-8142 Uitikon-Waldegg. Tel. Priv. 01/4930909, Gesch. 01/2207350

Adimens 3.0 (DM 100,-); SDO-Merge (DM 30,-); HEADLINE (DM 50,-); Daily-Mail (DM 70,-); Scarabeus (DM 50,-); Flex-Disk (DM 30,-); Easydraw 2.1 (DM 50,-). Tel. 0561/85303

Notenverwaltung und über 100 weitere PD-Disketten gibt es gegen Leerdisk + Rückporto. Kommentiertes Verzeichnis für DM 5,- bei medien cooperative oberschwaben, Bachstr. 10, 7901 Staig

Ausverkauf: Writer ST DM 80,-; Script 1.0 DM 80,-; Leonardo DM 30,-; BasicChart DM 80,-; Quick ST DM 30,-; Aladin + Exchanger (Liest + schreibt Mac-Disketten) DM 200,-; STrans Plus DM 30,-. Tel. 0611/376700

Metacomco Lattice C V.3.14.x NP DM 329,- für DM 200,- zu verkaufen. Lutz Martschin, Hastenbeckerweg 21, 3250 Hameln 1

Atari Originalspiele 150 Stück, Action, Baller, Geschicklichkeit, Sport, Adventure u.v.m. DM 10-35,-. Tel. 02053/40761

WordPerfect, Adimens neu unbenutzt gegen Gebot zu verkaufen. Phonix, ReproK neu sehr billig abzugeben, Sammelbestellung für MultiGEM usw. Amadeus Schneider, Metzstr. 13, 8023 Pull, Tel. 089/7934074

GFA-Basic 2.0 mit GFA-Vector, Original mit Handbuch DM 25,-. Das Adimens-Praxis Buch mit Beispieldatenbanken auf Disk DM 20,-. Tel. 069/4930361

Neodesk DM 30,-; Briefmarken DM 25,-; Data Becker Virenschutz DM 20,-; TOS-Manger (Kaufm.) DM 35,- und Originalspiele z.B. Sim City, Running Man, Indiana Jones u.v.m. Tel. 069/574788 (ab 17 Uhr)

Datalight DM 89,-; **1st Lock** DM 169,-; **Spex** DM 79,-; **Argon** DM 89,-; **Crypton** DM 79,-; HDU II DM 49,-; Becker CAD DM 150,-; BTX-Drews, 1st Card DM 250,-. Tel. 0711/556357

Biete über 230 Signum-Zeichensätze und weitere sonsige PD-Software von privat, daher gg. Unkostenerstattung. Liste gg. DM 1,- von Frank Birgel, Berliner Platz 1C, 3300 Braunschweig

HP-9000 formatierte 3,5″-Disk (LIF) am Atari ST lesen und beschreiben (HP-86 lesen), HP-150 auf Anfrage. Info bei: Dr. Poech, Tel. 0711/297149 (abends)

Datenbanken günstig: Adimens ST Plus, neueste Version und **Easy Base**, Omikron mit Handbüchern, Originalversionen je DM 150,- + Porto. Tel. 0201/251925

CAD-3D-System (alles außer Cyber-Sculpt) VB DM 333,-; PKS-Write VB DM 55,-; Afterburner, Populus, Turn It je VB DM 25,-; Eye VB DM 15,-; M+T Nr. 1 VB DM 15,-. **Alle Games VB DM 85,-**. Tel. 07031/272596

BeckerPage 2.0 (DTP) DM 90,-; MasterCalc 1.1 DM 65,-; Rechtschreibprofi ST DM 40,-; DataBecker PowerPack ST (Tools und Utilities) DM 70,-; 1st Word plus 3.15 DM 70,-; Bücher. Tel. 02207/3358

Tempus Word 1.10 DM 450,- und **Phoenix** 1.00 DM 280,-. Thomas Lichteneber, Tel. 0911/863953

Oxyd 2 Disk und Handbuch für DM 40,-. Tel. 02371/12589

Löse PD Sammlung auf: ST-Computer Nr. 20-478 (110 Disk-130 Nummern) DM 200,- oder einzeln für je Disk DM 2,-. Liste anfordern. **ST-Originalsoft:** Fastfilemover DM 30,-; Diskstar + HDU je DM 25,-. Tel. 030/3667097

Biete an: Script 2.0 DM 150,-; Daily Mail DM 50,-; Flexdisk DM 30,-; Disk Utility DM 20,- (alles ASH). Nur Originale mit Handbuch. Außerdem: 9-Nadeldrucker Seikosha 1200AI DM 200,-. Tel. 05808/671

Turbo ST 1.4 sw/farbe DM 25,-; Imperium sw/farbe DM 35,-; Oil-Imperium sw/farbe DM 35,-; Quick ST 2.0 sw/farbe DM 50,-; MultiGEM 2.0 neu DM 120,- oder alle für DM 250,-. Tel. 04286794

Adimens/Aditalk 3.1 je DM 100,- zusammen DM 150,-; Daily Mail DM 50,-; HDU DM 30,-; Datamat, Sundog, Archipelagos, Personal Nightmare. Hofmann, Fr.-Dürr-Str. 41, 7100 Heilbronn, Tel. 07131/574401

Protos DM 50,-; Kaos 1.4.2 für DM 60,-;

Piccolo DM 70,- und PKS Write für DM 80,-. Nur Originale mit Handbuch. Wo? Tel. 040/2797503 und nach John fragen

Grafiksammlung zu verkaufen. 7 Themengebiete für DM 30,- oder einfach mal anfragen bei: M.C. Kremer, Falkenberger 26, 7800 Freiburg, Tel. 0761/891835. Diese Grafiken gibt es sonst nirgends.

Omikron Libraries: Statistik, Numerik, Complex, je DM 60,-. **SDO PreView** DM 30,-; **1st Proportional Plus** DM 60,-. HF-Modulator DM 50,-; Monitor-Switchbox DM 30,-. Tel. 02406/61353

Verkaufe Originale: Monkey Island DM 40,-; Circus Games DM 30,-; Isognud DM 20,-; PD-Programme DM 2,- ohne Disk DM 1,- mit. Benjamin Hennig, Gocherstr. 14A, 4193 Kranenburg, Tel. 02826/1382

Selbsterst. Fonts für Creator, Graffiti, Lavadraw, 100-200 Pixel hoch. Tel. 02941/15737 (öfters vers.)

Tempus Word 1.1 ungeöffnet DM 300,-. Wordflair I DM 50,-. Tel. 06431/71188 (ab 18 Uhr)

!!! Vergebe Software sowie super Sound- und Grafikdemos für ST/STE !!! STE Demos natürlich in Stereo! Gratisliste bei: W. Antos, Gartengasse 3, A-2230 Gänserndorf-Süd

Signum 2 für DM 250,-, auf Wunsch auch Signum Drei ungeöffnet für DM 500,-. S. Hund, Groß-Gerauer-Str. 9, 6086 Riedstadt

Sherlook Texterkennung, **Themadat** assoziative Datenbank von Shift, 250,- bzw. 120,- DM. Tel. 030/7748949, 20:00 Uhr bis 22:00 Uhr.

Omikron.Basic-Buch, 25,- DM, Signum-Font-Bücher, je DM 20,-, Calamus- und PC-Speed-Buch je 15,-DM, HD-Modul von DDD mit Anleitung nur 50,- DM bei K. R. Klein, Tel. 06732/3367

Adimens 2.3, neu mit Handbuch und Reg.-Karte DM 50,-. **Falcon Mission** Disk 1 und 2 je DM 30,-, **Archipelagos** DM 20,-, **Virus** DM 15,-. Tel. 09732/4797 (ab Feb.)

Jurist ST – Juristische Ausbildungsprg. mit Leitsatzdatei und über 1.000 Daten. Ausführliche Info gegen DM 3,- in Briefmarken bei Gerhard Noll, Katernberger Str. 149, 5600 Wuppertal 1

Scarabus (40), **SDO Preview** (20), **Signum-Buch** (30), **Zeichensatzbuch** zu Signum Band 1/2 (je 20), Tel. 02156/5231 ab 18 Uhr.

Signum-Utilities: SDO-Graph, SDO-Index, SDO-Preview: je 25,-(komplett 60,-). Convert: DM 40,-, 1st WordPlus DM 30,-. Horst Schneider, Tel. 069/357446 oder 6704259 oder 02203/84768

Adimens und Aditalk 3.1 zusammen DM 100,-, **WordPlus 3.15** DM 30,-, **Turbo C Pro 2.1** DM 100,-. Alles zusammen DM 200,-. Tel. 07561/6925

Platine ST, Original, Leiterplatinenentwicklungssystem für Atari ST, 30,-. Original-Handbuch von **Leonardo ST** (Becker Design) 25,-. Tel. 0511/5477730

Diverse Atari-Programme zu verkaufen. Liste anfordern bei: K. Weselovsky, Payerg. 7125, A-1160 Wien, Österreich

Timeworks DTP für ST, Original, für DM 90,-. Tel. 0201/717366

Atari ST: Original **Querdruck 2** für DM 60,-. Tel. 08349/625 ab 17:00 Uhr.

Suche Hardware

Suche Festplatte für Atari ST. 20 oder 30 MB (z.B. SH-204/205 oder Megafile 30 usw) oder SCSI Host-Adapter. Angebote an: Lutz Martschin, Hastenbeckerweg 21, 3250 Hameln 1

Suche: preisgünstigen Einzelblatteinzug für NEC P2200 und externe 3,5"-Floppy für Atari ST. Ralf Bäßler, Kleinmarkt 9, 8250 Meißen

Suche dringend: Festplatte für Atari ST sowie Handy Scanner + zugehörige Software! Angebote an Jürgen Kaping, E-Thälmann-Str. 46, O-1240 Fürstenwalde

Floppy Sony Mod. Nr. OA-D32W-11 (für LINN 9000) od. ähnl. Maße: Front 10,5*6 cm, Tief 13 cm, Daten 12V/43 Ohm. Jürg Brennwalder, **Einsteiger sucht** preiswerten 520 ST oder 1040 STFM mit SM 124. Jochen Groh, Marie-Curie-Str. 43, O-9900 Plauen

Suche preiswerte Vortex HDPlus 60 bzw. 80 MB Festplatte. TEl. 06226/3404

Atari-Festplatte gesucht, 20 oder 40 MByte, Tel. 06542/21347

Suche **Aladin 3.0** eventuell mit Software PD, Tel. Berlin 030/4158442

Suche billig ein **2400 Baud-Modem** zum Atari ST. Angebote bitte an: Richard Bejlek, Benadovo Nam. 2, CS-19000 Praha 9, Tschechoslowakei

Suche Software

Suche günstig **SDO-graph, VECTO MAP**, sowie **ext. Laufwerke** 3,5" und 5,25", kpl. anschlußfertig. Günther Prell, Pillenreuther Str. 105, 8500 Nürnberg 40, Tel. 0911/449733

Original Fonts für Signum/Script gesucht. Weiterhin suche ich K-Spread 4. Tel. 069/4930361

Suche **Omikron-Basic-Bücher** und **Omikron-Basic-Compiler**. Biete Originalspiel: **Ivanhoe** DM 35,-. Alexander, Tel. 02361/45016

Suche: Dungeon Master oder **Bard's Tale 3**; nur als Originale. Angebote an: David Engster, tel. 0551/22268

Suche ST-Learn Vokabeltrainer oder vergleichbares Programm aber in **Schwedisch-Deutsch**. S. Liebherr, B.-Letterhaus-Str. 2, 2120 Luenburg

Professionelle Software für TT 30 (68030, 68882, 32 MHz). Fachgebiete: Chemie, Tabellenkalkulation, Textverarbeitung, Basic-Installation. Tel. 06323/3317 (ab 17 Uhr)

Suche Bedienungsanleitung oder Handbuch für **DTP-Publishing Partner** der Fa. Softlogic. Tel. 07442/4463

Mega STE Systemdiskette gesucht wg. Defekt. Tel. 06431/71188 (ab 18 Uhr)

Suche Vereinsprogramm für ST. Grunddateneditor, Statistik, Listen, Etiketten, Mitgliederdateien, Rundschreiben, Lastschriftendruck. Manfred Pfister, Lange Gasse 9, 3446 Schwebda

Suche Routine in Omikron.Basic, mit der man Bilder im IMG-Format laden und vielleicht auch speichern kann! Dringend! Tel. 0731/45791 (ab 17:30 Uhr), Daniel ans Telefon holen.

Suche das Spiel **Midwinter 2** zum günstigen Preis. T. Karger, Herbststr. 7, 8152 Westerham, Tel. 08063/1039

Tausch

Tausche Adimens ST V.3.1 oder Aditalk ST V.3.0 gegen Omikron-Basic-Compiler V.3.xx. Tel. 02156/5231 (ab 18 Uhr)

Tausche Atari Journal 12/90 bis 1/92 und ST-Magazin 11/90 bis 12/91 gegen **Einführungsbuch für Assembler** auf Atari ST. Rudolf Schmitt, Waghäuseler Str. 8, 1000 Berlin 31, Tel. 030/8539583

Tausche **MIDI PD Disketten** und Sequenzer Songs, Format TW-4 und midifile, verkaufe 1,3 Meter Kabel für Atari Monitor. Tel. 0234/294855 (Peter)

Kontakte

Der Pro-Atari-Computerclub sucht int. ST-User, die Lust haben, bei uns mitzumachen. Kostenlose Info bei: Well Done... Ralf Röcker, Kurpfalzstr. 33, 6908 Wiesloch, Tel. 06222/54755

Suche Kontakte zu ST-Usern für Software (nur Markensoftware) u. Erfahrungsaustausch im Raum Berlin. Schreiben Sie an: Tino Röhlicke, Buchholzerstr. 26, O-1108 Berlin

STraight Up-Atari Club. Wir bieten alles rund um den ST. Info gratis: Timo Krämer, Kelterstr. 11, 7319 Dettlingen/Teck

Ich (19) suche ST-User/-innen im Raum Wuppertal zwecks Informationsaustausch und Tausch von Software (PD). Anschriften: Torsten Thrine, In den Birken 152, 5600 Wuppertal 1

Grafik Total! Möchten sie sich selbst und mehr auf dem Atari bewundern digitalisiert in Stad u. Degas? Info bei frank. Rückumschlag an Peter Caye, Postfach 175, 6683 Elversberg

Architekturstudent sucht Anwendersoftware für Studium oder Erfahrungsaustausch über erfolgreiche Anwendung des Atari ST im Studium. Christoph Lück, Paul Schneiderstr. 24, O-5300 Weimar

Atari-Einsteiger sucht Kontakte zu STE-Usern zu Erfahrungsaustausch. Auch zu Omikron-Basic. Lerne alles im Selbststudium, hatte keine Vorkenntnisse. Besitze 1040 STE mit 48 MB HD. Andreas Bänsch, Bootsweg 12/0401, O-4050 Halle

Suche Kontakte zu Leuten, die Homerecording als ernstes Hobby betreiben. Tausche M1Sounds und kompl. Bänke. Verk. div. Expander. Abstauber haben keine Chance. Tel. 05551/61457

Der Pro-Atari-Computerclub sucht noch Mitglieder, speziell in Bayern. Er bietet kostenlosen Einbauservice, monatl. Disk-Computerzeitung und über 3000 PD-Disks. PAC, Michael Vondung, Haardtstr. 8A, 6717 Hessheim

Info über **technische Programme** zur Vorstellung in ST Applications gesucht. Umfang, Sprache, Vertrieb, Userkreis, Demo, usw. B. Johnston, Burenweg 36, CH-4127 Birsfelden

Hildesheim: (Haus der Jugend) 1. User-Treff: monatl. am ersten Freitag von 17-20 Uhr. 2. MIDI-Maze: monatl. am letzten Freitag von 16-21 Uhr (ST mitbr.) Ort: Steingrube 19A, Tel. 05121/38646

Elephant-Club! Der Club für ST User. Infos by Elephant-Soft, Herrmann-Hesse-Weg 5, 7766 Gaienhofen. Leistungen: Tips, PD-Tausch, Zeitschrift, usw.! Info gratis! Probezeitung DM 3,-.

Suche **Notator-Anwender** im Raum Essen zwecks Erfahrungsaustausch und evtl. arrangieren von Pop-Musik. Tel. 0201/591852 (Joachim)

***** STraigt Up-Atari Club ***** sucht Mitglieder aus aller Welt. Info: Timo Krämer. Kelterstr. 11, 7319 Dettingen/Teck. **Es lohnt sich!**

DRAGI-**Digital Reality Atari Group International**. Wir suchen weitere Mitglieder! Beitrag mtl. DM 6,- (Schü. + Stud. DM 4,-). Info bei DRAGI, Brühler Str. 42, 5353 Firmenich

Hilfe! **DM 20,- Belohnung!** Wie lade/save ich in OM-Basic, geringe Auflösung, Bilder im 32034 Format?? (Degas.PI1) Norbert Preisag, 6050 Offenbach, Wilhelm-Schramm-Str. 6

Yamaha MIDI-Freak sucht Kontakt zu MIDI-User zweck Tausch von MIDI-Songs gängiger Formate. Anschriften: TOP-MUSIK, Blacky, Postfach 61, A-9026 Klagenfurt. Tauschlisten auf Diskette.

Verschiedenes

Verkaufe: **PD Journal** 7,8,11/89 1/90 – 8/91 je **DM 2,-** * **ST-Computer** 1,4,10-12/88 2-5/89 7/89 je **DM 3,-** 6,7,12/90 4,5/91 je **DM 4,-** * **ST-Magazin** 5/88 11/89 4-8/90 12/91 je **DM 3,-**. Tel. 0761/30927 (Wolf)

Digitalisiere von allen möglichen Vorlagen in allen möglichen Auflösungen. Tel. 0202/461838, Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21

Adressen von Atari-Usern: 500 Stück nur

DM 100,-. Gottsbacher, Postbach 134, A-9010 Klagenfurt

Nebenbei Geld verdienen mit dem Computer! Info gegen Rückporto DM 1,- (Brfm) von Gottsbacher, Postfach 134, A-9010 Klagenfurt

Biete: Script 2.1 (DM 230,-); Endgült. Atari ST-Handbuch (DM 28,-); Signum-Buch von Ritzh. (DM 35,-); Rohlaufw. aus Mega ST Typ Sony (DM 50,-); HD-Modul von DDD (DM 20-). Müller, Tel. 02632/492617

Verkaufe **CB-Mobilstation v. dn+, 40 Kanäle** kompl. m. Stehwellenmeßgerät + Mobilantenne Neuwertig! **Nur DM 150,-** + Versand. Sowie div. Software + Bücher, Liste gegen frank. Rückumschlag. Sacha Roth, Postfach 910928, 3000 Hannover 91

Atari Zeitschriften zu verkaufen: ST-Magazin, 68000er, ST-Computer, PD Journal, Atari Magazin usw. Liste gegen Rückporto bei: Lutz Martschin, Hastenbeckerweg 21, 3250 Hameln

Wegen Systemwechsel günstig abzugeben: Hefte, Bücher, Software. Siegfried Hübner, Obere Vorstadt 21, 8812 Windsbach, Tel. 09871/9835

Bücher: Atari ST Intern DM 45,-; Atari ST GEM DM 45,- (je Data Becker); C-Programmierung unter TOS DM 40,- (Markt u. Technik); Programmieren mit Amiga Basic DM 40,- (incl. Diskette). **Software:** 1st Word Plus 3.15 und 1st Mail (Originale mit Handbuch) DM 70,-. Tel. 07309/3101

Biete das große **GFA-Basic 3.5 Buch** an DM 40,-. Tel. 02353/10139 (ab 18 Uhr)

Hallo Programmierer! Erstelle mit Calamus Ihre Bedienungsanleitung. Weitere Informationen bei Robert Bergmann, Waldstr. 40, O-1806 Wusterwitz, Tel. 597

Scan-Service (Grafik/Texterk.) Ausdruck auf Laser, Calamus Fonts. Software: GFA-Draft+ DM 28,-; Creator DM 200,-; Scarabus DM 70,- u.a., Bücher, ST-Magazin, ST-Computer 86-90 halber Preis. Tel. 04551/91362

Verkaufe **LATEX** - Eine Einführung und H. Kopka eine Einführung in das Satzsystem TEX/LATEX (absolut neuwertig) Preis: DM 50,-. Tel. 02754/8866 (Norbert, **nur abends**)

Suche **Oxyd-Bücher 1+2** oder auch nur die Zaubersprüche. S. Spiller, R.-Breitscheid-Str. 25, O-1300 Ebersw.-Finow

SIMM RAM-Module, 1MX9-70ns (1 MB) für 90,- DM. **EPROMs** (27C256/512). Info gegen 1,- DM Rückporto. V. Barr, Claudiusstr. 5b, 2403 Bad Zwischenahn

Jede Menge Literatur: Bücher Data Bekker und M&T, Sybex. Gebot. Hefte: Atari 8 und 16 Bit, 68000er, ST Magazin, c't, ST Computer, TOS, einzeln oder Jahrgang 87-90, Heft DM 6,-, Jahr DM 40,-. 04221/72427

Wer programmiert für Privat? Zuschrift mit Preisangabe an H. Brennecke, Fasanenweg 21, 2723 Scheebel

Tausche **PD-Soft für ST**, gebe preiswert Hardware ab (2. LW, HD-Controller, Festplatte, GAL-Prommer, Eprommer usw.) Liste (gg. Rückporto) bei Andre Malige, O-8122 Radebenl, Huhlbergweg 3

Nebenverdienst: Bis zu DM 100,- täglich. Für jedermann sofort durchführbare leichte Tätigkeit (legal). Info gegen frankierten Rückumschlag. Martin Stoll, Leezener Weg 21, 2000 Hamburg 62

Verk. **IFD 1.** Damit wird die TA-Schreibmaschine Gabi 9009 zum Typenraddrucker. Verk. auch von Gabi 9009. Preis VB. **Flexdisk** (V.1.4) für DM 30,-. Tel. 02632/492617 (Müller)

Student **übersetzt** englische Bedienungsanleitungen. Tel. 05645/9155 (Rainer, nur am Wochenende)

Wer kann mir Anleitungen geben zur **RAM-Erweiterung** mit Löt resp. Steckllötung für 1040 ST. Christophe Ceolin, Mathias Koenerstr. 16, L-3853 Schifflange

HP Desk Jet 500 Erfahrungsaustausch. Suche noch Druckertreiber f. 1st Word+ mit deutschen Sonderzeicheen und Linien (Box). H. Boltze, 6800 Mannheim 1, Duererstr. 8

Biete zum Prg. **TOP-SPS V1.3** (s. Sonderdisk) ein 65-seitiges Handbuch mit vielen Beispielen zu Lade-, Speicher-, Zeit-, Zähloperationan DM 15,-. Tel. 04182/21650 (am Wochenede)

Dataphon S21-23D für DM 120,-; Vortex HD-Plus **Gehäuse** DM 30,-; Atari 1040 **Gehäuse** für DM 30,-; 5,25" **Floppy-Gehäuse** für DM 20,-zu verkaufen. Tel. 0841/46625

Suche **Portfolio**-Software und Zubehör all ler Art. Tel. 0671/31462 (Mathias)

Compiliere Ihnen Ihre Omikron-Basic-Datei mit dem neuen Compiler (V3.5). Info gegen 60 Pf in Briefmarken an David Scrib bane, Müggelschlößchenweg 36, O-1170 Berlin

Suche ST-Computer 4,5/89; 9,11/91 und alle Ausgaben, die vor 1989 erschienen sind. Zahle nach Vereinbarung! R. Westb brock, Großer Sandweg 69, 4700 Hamm 1

RGB-Monitorkabel für ST(E) und FS-Gerät mit Scartbuchse – neu – DM 15,- + Porto. **Atari PD Journal** kompl. bis 12/91 nur DM 41,50 + Porto. Tel. 06630/722

Verk. AT 386sx-25, 2 MB RAM, 1.2 FD, 40 MB HD, VGA 1024*768 1 MB, 14" Color Multisync-Monit. (0,28 mm), Garantie, VB DM 3600,-. R. Keßner, Papenbrucher Ch. 25, O-1930 Wittstock

Hilfe! In unserer Schule sind von den **Atari-Mäusen Kugeln** verschwunden! Wer hat welche zum Verschenken, billigen Verkauf?. G. Zeitler, Leuchauer Siedlg. 35, 8650 Kulmbach, Tel. 09221/75357

Biete: Siemens BTX-TV-Stereo NP DM 298,-. Separate Tastatur, Scart-Buchse (Euro-AV) V.24-Anschluß VB DM 150,-; 6 Mon. alt 100% OK. Te. 651/16217 (Thom mas)

Verkaufe: Power Play 3/89 – 11/91 (DM 90,-); Ultima 5 (DM 35,-); Dungeon Mas ster (DM 35,-); ST-Computer 1/88 – 5/91 (DM 120,-); F16 Combat Pilot (DM 30,-); Sherman M4 (DM 25,-); Curd of a. Bonds (DM 35,-). Tel. 02156/5231 (ab 18 Uhr)

An dieser Stelle möchten wir wieder einmal darauf aufmerksam machen, daß wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur Kleinanzeigen rein privaten Inhalts veröffentlichen können. Erweckt eine eingesandte Kleinanzeige den Anschein einer kommerziellen Tätigkeit, so müssen wir leider von einer Veröffentlichung absehen.

Inserentenverzeichnis

IM NÄCHSTEN HEFT

CEBIT '92

Wie üblich möchten wir Sie auch in diesem Jahr schon im Vorfeld informieren, was die CeBIT an Neuigkeiten bringen wird. Und vielleicht gelingt es uns ja auch schon, etwas über die neue Hardware von Atari zu erfahren ...

GROSSBILDSCHIRME

Besitzer eines Mega STE haben es besonders einfach, ihren Rechner mit einem Großbildschirm auszurüsten. Die entsprechenden Lösungen von Matrix, Protar und Eickmann vergleichen wir in der März-Ausgabe.

SOFTWARE

Auch in Ausgabe 3/92 finden Sie wieder jede Menge aktueller Software-Tests: ACS, ein Tool zur Erstellung von GEM-Oberflächen für C-Programme. Convector Pro, die neue Version des Vektorisierungsprogrammes von Shift. LDW PowerCalc 2.0, die Tabellenkalkulation, die für diese Ausgabe nicht mehr pünktlich kam.

FESTPLATTEN FÜR DEN TT

Standardmäßig ist der Atari TT mit einer 48 bzw. 80 MByte großen Festplatte ausgestattet – nicht gerade viel, wenn man an Anwendungsbereiche wie DTP und Bildverarbeitung denkt. Welche Festplatten mit größerer Kapazität sich für den TT eignen und wie sie eingebaut werden, erfahren Sie beim nächsten Mal.

FAX-SOFTWARE

Eine neue Fax-Software mit dem Namen Junior-Office bzw. TeleOffice hat der Kieler Modem-Spezialist TKR für den Januar angekündigt. Was das Programm im Vergleich zu ST-Fax und CalFax leistet, lesen Sie im nächsten Heft.

PORTFOLIO SPECIAL

Software und Zubehör für Ataris kleinen Bestseller, den Portfolio, stellen wir Ihnen im nächsten Heft vor: Swift Basic, zahlreiche Utilities und Anwendungen vom Portfolio-Entwickler DIP sowie Zusatzmodule zur Meßwerterfassung.



Das nächste Atari Journal erscheint am 14. Februar 1992

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer direkt über den Atari Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb nicht jeden Monat eine Liste aller Programme im Atari Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5" Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten belaufen sich auf DM 6,- (Ausland DM 10,-)
- Ab 5 Disketten entfallen die Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



Versandanschrift

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13



Per Telefon

Heim Verlag
PD-Versand
Tel. (06151) 5 60 57
Fax: (06151) 5 60 59

IMPRESSUM

Atari Journal
Die Fachzeitschrift für ST und TT

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Kai-Uwe Wahl (kuw)
Michael Schütz (mts)
Marcus Düll (md)

Autoren dieser Ausgabe
Klaus Schneider (ks)
Oliver Steinmeier (ost)
Ralf Rudolph (rr)
Carsten Borgmeier (cbo)
Lars-Iver Kruse (lk)
Ernst Payerl (ep)
Eric Böhnisch (eb)
Christoph Kluss (ck)
Manfred Müller-Späth (mms)
Hagen Henke (hh)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
Atari Journal
Holbeinstraße 60
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Tel.: 06151 / 56057-8
Fax: 06151 / 56059

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Freidel

Titelbild
Götz Ulmer

Titel-Gestaltung
da vinci design, Aachen

Grafiken
Volkmar Hoppe / Atelier Küçük-v. Gruenewaldt

Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt (mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das Atari Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 6,-
Jahresabonnement DM 60,-
Ausland: Nur gegen Scheck Voreinsendung, DM 80,- Normalpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)